

DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA INTEGRACIÓN DE LA
INFORMÁTICA AL PENSUM ACADÉMICO DEL PROGRAMA DE
LICENCIATURA EN INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA DE
ACUERDO AL PERFIL PROFESIONAL DE SUS ESTUDIANTES

ASESOR:
MIGUEL ANGEL PALOMINO

INTEGRANTES:

YARLY JADITH ARIAS MARTINEZ
ANA MARIA GORROSTOLA NADAD
MARA RAQUEL TORRALVO HERNÁNDEZ

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y MEDIOS AUDIOVISUALES

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
MONTERÍA

2003

DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA INTEGRACIÓN DE LA
INFORMÁTICA AL PENSUM ACADÉMICO DEL PROGRAMA DE
LICENCIATURA EN INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA DE
ACUERDO AL PERFIL PROFESIONAL DE SUS ESTUDIANTES

ASESOR:
MIGUEL ANGEL PALOMINO

INTEGRANTES:

YARLY JADITH ARIAS MARTINEZ
ANA MARIA GORROSTOLA NADAD
MARA RAQUEL TORRALVO HERNÁNDEZ

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y MEDIOS AUDIOVISUALES

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
MONTERÍA

2003

AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos a:

UNIVERSIDAD DE CORDOBA, y a su departamento de INFORMÁTICA por abrirnos sus puertas y permitirnos desde hace varios años hacer parte de su comunidad educativa.

Licenciado **MIGUEL ANGEL PALOMINO** por su colaboración constante y la asesoría para el desarrollo y culminación de este trabajo.

Licenciado **PEDRO AGUAS** docente del departamento de Idiomas Extranjeros de la Universidad de Córdoba, por la colaboración e información brindada para el feliz termino de la investigación.

Licenciado **EDINSON FLOREZ RUIZ**, por la colaboración y asesorías metodológicas durante la elaboración de este trabajo.

Licenciado **JAIME TORRALVO**, por los consejos y la colaboración brindada.

Licenciada **LUZ ESTELLA ANAYA** por su valiosa colaboración en la prueba realizada sobre integración Inglés – Informática.

Licenciada **RITA GOMEZ RUIZ**, por su colaboración y consejos siempre que fue necesario.

Docentes del departamento de Informática y adscritos a este programa que fueron partícipes de nuestra formación profesional.

Familia **MARTINEZ DURAN**, por su apoyo e incondicional ayuda y colaboración.

A todas esas personas, familiares, amigos, y compañeros de estudio, que con su colaboración de una u otra manera hicieron posible el desarrollo y culminación de este sueño, muchísimas gracias.

DEDICATORIA

Es necesario romper las ataduras de que la inteligencia esta prefijada al nacer. El genio no es más que el fruto acabado de la constancia. Nadie es un genio por obra del cielo o de la suerte. Hay diferentes clases de genio, pero no hay genios sin esfuerzo, sin trabajo y sin constancia.

ALBERTO MACHADO

Después de varios años de esfuerzo, trabajo y constancia, dedico este logro a...

...A DIOS por le entereza y la fuerza que me dio para derribar barreras y cumplir una de mis más grandes metas.

A mis padres RAFAEL y YADIRA, por todos sus esfuerzos y sacrificios para hacer de mi sueño profesional una realidad.

A mis hermanos YORLY y YOHEMIS, por haber creído en mí y acompañarme en los años de mi carrera.

A mi novio CARLOS EDUARDO, por su apoyo, compañía y colaboración incondicional.

...A los sueños e ilusiones de una persona muy especial, a la memoria de mi tío MANUEL.

A todos ellos con amor, dedico la culminación de un escalafón más de mi crecimiento profesional.

YARLY JADITH ARIAS MARTINEZ

DEDICATORIA

Cuando pones la proa visionaria hacía una estrella... y tienes el ala hacía una meta, afanosa de perfección y rebelde a la mediocridad, llevas en ti el resorte misterioso de un ideal. Este ideal se convertirá en un ascua sagrada capaz de templarte para grandes acciones.

José Ingenieros

A Dios doy gracias por darme sabiduría y templanza para no haberme conformado con lo que el destino me proponía, sino para luchar contra este hasta conseguir lo que me propuse,

A mis padres por darme el valor y apoyo en mi constante lucha por conseguir mis metas,

A mi esposo por sus críticas constructivas y su apoyo incondicional

A mi hijo Jeyson David López, por haber agregado un granito de arena más a mi felicidad en esta vida y haberme dado mas fuerzas de luchar y seguir adelante,

Y a mis hermanos, quienes siempre se mostraron prestos a ayudarme y a brindarme su apoyo siempre que lo necesite..

A todos gracias por ser como son, los amo...

Ana María Gorrostola Nadad

DEDICATORIA

...A DIOS por guiarme por el camino del bien.

A mis padres JAIME y ADORACIÓN, por colaborarme incondicionalmente.

A mis hermanos JAIME y SOFIA, por confiar en mí.

A DAIRO, por esperarme.

A DAIRO DAVID, mi hijo por ser mi mayor anhelo.

MARA RAQUEL TORRALVO HERNANDEZ

TABLA DE CONTENIDO

	PÁGINA
INTRODUCCION	
1. DESCRIPCION Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	2
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.2.1 Sistematización del Problema	5
2 OBJETIVOS	
2.1 Objetivo General	6
2.2 Objetivos Específicos	6
3 JUSTIFICACIÓN	7
4. MARCO DE REFERENCIA	
4.1 Antecedentes	8
4.2 Bases Teórico-Conceptuales	10
La informática y el “Aprender a hacer”	12
El computador como Metáfora	13
El enfoque de los ambientes educativos	14
computarizados	
La Informática y el aprendizaje de otras áreas del	14
currículo	
INTEGRACIÓN DE ÁREAS	
Núcleo Temático y/o Núcleo Problemático	15
Currículo	15
Plan de Estudio	15
Contenidos	15

Disciplina	16
Área	16
Asignatura	16
Tecnología	16
Informática	16
Informática Educativa	17
	17
Saber Pedagógico	
Didáctica	17
Uso del Computador en el Proceso de Enseñanza	17
Aprendizaje	
Aprender desde el Computador	18
Aprender con el Computador	18
Divertirse con el Computador	18
Enseñanza – Aprendizaje a Través del Computador	18
MODELO PEDAGÓGICO	
a). Modelo Pedagógico Tradicional	19
b). Modelo Tradicionismo Conductista	20
c). Modelo Romanticismo Pedagógico	21
d). Modelo Desarrollismo Pedagógico	22
e). Pedagogía Socialista	23
4.3 MARCO LEGAL	25
5. DISEÑO METODOLÓGICO	
5.1 Método	29
5.2 Población y Muestra	29
5.2.1 Población	29

5.2.2 Muestra	29
5.3 Técnicas e Instrumentos para Recolectar Información	
5.3.1 Encuestas	29
5.3.2 Entrevistas	29
6. ANALISIS Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	
Encuestas a Estudiantes	31
Entrevista a Docentes	42
7. ASPECTO ADMINISTRATIVO	
7.1 Recursos	43
7.1.1 Recursos Humanos	43
7.1.2 Recursos Institucionales	43
7.1.3 Recursos Técnicos	43
7.1.4 Materiales	43
7.2 Financiación	43
8. DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA INTEGRACIÓN DE LA	
INFORMÁTICA AL PENSUM ACADÉMICO DEL PROGRAMA	
DE LICENCIATURA	
EN INGLES DE LA UNIVERSIDAD DE CORDOBA DE	
ACUERDO AL PERFIL	
PROFESIONAL DE SUS ESTUDIANTES	
8.1 Destino y Cobertura	44
8.2 Misión	44
8.3 Visión	44
8.4 Justificación	44
8.5 Enfoque	47

8.6 Modelo Pedagógico	47
8.7 Plan de Estudio de la Propuesta	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	75
Recomendaciones	76
ANEXOS	79
BIBLIOGRAFÍA	84

INTRODUCCIÓN

Los acelerados avances científicos y tecnológicos están haciendo que aumenten las capacidades y los conocimientos teóricos que se requieren para el desarrollo productivo y el trabajo especializado; ello implica que se requiera que nuestras gentes adquieran un nivel de Educación básica que les permita reacomodarse permanentemente a los también permanentes cambios.

En el caso particular de la educación, ciencia y la tecnología se hallan estrechamente vinculados a los procesos educativos, es más no pueden subsistir sin el concurso de la misma; y el sistema educativo que desconozca sus mutuas relaciones, trabajará en vano, pues lo hará orientado por un mundo que dejó de existir. Ello implica estar frente a una realidad en donde no cabe otra cosa que generar procesos educativos innovadores.

Es por tal razón, que el presente trabajo de Investigación pretende la búsqueda de un modelo contextualizado y apropiado para la integración de la Informática y las Nuevas Tecnologías al Currículo del Programa de Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, esto con el fin de que así los procesos educativos de dichos estudiantes se den con miras a los aportes significativos de la informática y las TIC`s aplicados a un esquema de enseñanza aprendizaje propio a su carrera.

1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Diseño de una propuesta pedagógica para la Integración de la Informática al Pensum Académico del programa de Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, de acuerdo al perfil profesional de sus estudiantes.

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La Universidad de Córdoba, se encuentra ubicada en la carrera 6, N° 76 – 103, al norte de la ciudad de Montería, en el departamento de Córdoba. Inició labores hace 37 años, con las facultades de Medicina Veterinaria y Zootecnia, y Ciencias Agrícolas, pero los años han traído consigo la creación de nuevas facultades, entre las cuales se destaca la Facultad de Educación y Ciencias Humanas, la que a su vez se encuentra conformada por 6 Departamentos integrados estos por los programas de licenciaturas entre los cuales está el Departamento de Idiomas Extranjeros y su Programa Licenciatura en Inglés, programa en el cual se centra este trabajo de investigación, ya que después de tocar las puertas en otros programas, como Física, Español y Literatura, fueron las directivas del departamento de Inglés quienes estuvieron dispuestos a colaborar en todo lo que fue necesario a lo largo del desarrollo de la investigación.

El programa Licenciatura en Inglés, hace parte de los tantos que conforman la Facultad de Educación y Ciencias Humanas, se inició en el segundo período académico de 1998, con una duración de ocho semestres académicos, pero fue sólo hasta el “17 de mayo del 2000, cuando el Consejo Superior bajo el decreto 011, y resolución de Acreditación Previa N° 1958 del 29 de agosto de 2001, le da la aprobación bajo el nombre de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Inglés, que tiene una duración de diez semestres y que inició labores el primer semestre académico del 2002¹”.

La idea de crear el programa, surge ya que al hecho de que según Cristóbal Zúñiga:

“las únicas universidades existentes en el departamento no satisfagan la demanda de los centros docentes en el área de idiomas, se suma la escasez de centros de idiomas donde los interesados puedan ingresar a desarrollar y perfeccionar el conocimiento de lenguas extranjeras (Inglés). Es decir que frente a las exigencias del mundo moderno a cuanto a esta competencia académica se refiere, y con relación a otras capitales de la Costa Atlántica, Montería y en consecuencia el departamento de Córdoba está en atraso.

¹ Volantes de divulgación de la carrera, ver anexos

De acuerdo con estadísticas registradas en los diferentes núcleos educativos, del departamento, el déficit de profesores licenciados en Idiomas es muy elevado.

En medio de esta carencia de profesores licenciados en idiomas, los centros más afectados son los de la zona rural, pues aquellos licenciados que son nombrados para esta zona, renuncian al poco tiempo o se valen de cualquier pretexto para exigir reubicación en los centros educativos del área urbana. Este problema a veces es tan agudo e insalvable que la misma secretaría de Educación y Cultura Departamental, y la Secretaría de Educación Municipal permiten que profesores adscritos y formados en otras áreas académicas, se pongan al frente del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés.

La licenciatura en Inglés significa el cubrimiento de una de las mayores necesidades educativas en Córdoba. Los centros educativos de la zona rural y urbana del departamento de cordobés adolecen de la presencia de educadores profesionales de las distintas áreas del saber, pero en inglés la carencia es mayor.

Otras razones son las de tipo académico, social y coyuntural, como la aspiración de la Universidad de Córdoba de ponerse a tono con la legislación educativa actual, que de acuerdo a sus parámetros, determina nuevos modelos de formación de docentes y la regionalización de los currículos. A esto se agrega la materialización del compromiso social de vinculación directa adquirido por la Universidad de Córdoba con su entorno, en lo referente a hacer presencia con nuevos programas educativos.

Corresponde entonces a la universidad estatal ponerse a la par con el escenario de transformaciones al que asiste nuestro sistema educativo².

Es así como se crea la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades (inglés), cuya misión es servir de medio al sistema educativo colombiano para dar cumplimiento a la ley General de Educación, ley 115 de 1994 en sus artículos 21, 22 y 23, y el decreto 272 en sus artículos 3 inciso g, 4 inciso b, y el artículo 14. La “misión implica responder a la creciente demanda de docentes para el departamento de Córdoba y la región, con calidad en el manejo del inglés como segunda lengua y competencias pedagógicas y socio-culturales²” y que además estos posean “buenos conocimientos teóricos y prácticos de los fines y objetivos de la educación colombiana, en lo pertinente a la adquisición de una segunda lengua y buen manejo oral y escrito del Inglés, con un alto sentido de

² Cristóbal Zúñiga Hoyos,

Licenciatura en Inglés, Universidad de Córdoba Vicerrectoría Académica, Facultad de Educación, Pág. 4-8 Montería 1997.

pertenencia por la escuela, la docencia y la sociedad, con dominio del saber pedagógico como saber fundante, responsable, honesto, abierto al cambio y a la innovación³”.

Debido a las razones mencionadas anteriormente, se ha venido desarrollando la asignatura informática dentro de la Licenciatura en Inglés, ya que las directivas de dicho programa siguiendo los lineamientos del decreto 272, desean no formar expertos en sistemas, pero sí brindar a sus licenciados bases tecnológicas que les permitan fortalecer los conocimientos de sus estudiantes y hacer más fácil y dinámico el proceso de enseñanza, preparándolos para que en su desempeño como docentes sepan utilizar e integrar en dicho proceso la informática y las Tic's.

La unidad investigativa, tomando como referencia comentarios orales, observación directa y encuestas realizadas entre la población estudiantil que cursan o han cursado la asignatura en referencia ha observado en un alto porcentaje que el contenido programático no responde a las expectativas del estudiante, ya que se centra en el conocimiento de la máquina y en el manejo de procesadores de texto y la navegación por Internet, “conocimientos” que sólo utilizan realizando transcripciones de trabajos escritos y buscando información en Internet, eso en el mejor de los casos, pues algunos estudiantes afirman que los conocimientos acerca del área son muy pocos y que en realidad no les han servido para nada². Eso sumado a que según afirman docentes que tuvieron a su cargo el área, la asignatura sólo es cursada en un solo semestre, con una intensidad es de dos horas semanales, y en ocasiones el número de estudiantes en un salón, resulta ser muy grande, lo que no permite hacer un buen trabajo, ya que a veces se hace necesario dividir el grupo en dos partes y de esta manera entrar al aula de clases.

Por otro lado cabe anotar, que no en todos los semestres es el mismo docente quien desarrolla el bloque programático, y cada cual afirma adecuar el programa a las necesidades de la carrera⁴. Según lo cual la unidad investigativa concluye que cada docente acomoda el programa según lo crea conveniente, los anteriores planteamientos, suenan contradictorios, pues mientras los estudiantes afirman que los conocimientos no son los más adecuados, los docentes afirman que si tienen en cuenta el perfil de la carrera, a la hora de escoger los temas, pero no se trata de descubrir quien tiene la razón y quien no, la idea es desarrollar una propuesta, mediante la cual, los estudiantes conozcan y pongan en practica las ventajas educativas que tiene la Informática y las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC`s) para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

³ Licenciatura en Inglés, Documento de Acreditación Previa presentado ante el CNA

⁴ Ver Análisis y Procesamiento de la Información, Encuestas a Docentes

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo hacer que una propuesta pedagógica sea coherente con los avances tecnológicos en el campo de la educación, y que permita potenciar las habilidades que se pueden desarrollar, a través de estas tecnologías en el interior del programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba?

1.2.1 Sistematización del Problema

- ¿Cómo potenciar la aplicación educativa de la Informática y las TIC`s como parte fundamental en la formación integral de los estudiantes de la Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba?
- ¿De qué manera se puede orientar a los estudiantes y docentes de Licenciatura en Inglés, en la búsqueda de soluciones basadas en tecnología educativa, a problemas referentes a su quehacer y labor profesional?
- ¿Porqué mostrar a los estudiantes y docentes de la Licenciatura en Inglés, que los computadores no son solo máquinas para procesar y guardar información, sino que también son herramientas con alto potencial educativo, que se puede observar a través de diversas aplicaciones?

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica que sea coherente con los avances tecnológicos en el campo de la educación, y que permita potenciar las habilidades que se pueden desarrollar, a través de estas tecnologías en el interior del programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba.

2.2 Objetivos Específicos

- Potenciar la aplicación educativa de la Informática y las TIC`s como parte fundamental en la formación integral de los estudiantes de la Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba.
- Orientar a los estudiantes y docentes de Licenciatura en Inglés, en la búsqueda de soluciones basadas en tecnología educativa, a problemas referentes a su quehacer y labor profesional.
- Mostrar a los estudiantes y docentes de la Licenciatura en Inglés, que los computadores no son solo máquinas para procesar y guardar información, sino que también son herramientas con alto potencial educativo, que se puede observar a través de diversas aplicaciones (Software, Páginas HTML, Diapositivas, etc.).

3. JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta el avance de la Tecnología, y los beneficios que su utilización ha causado en la vida del hombre, en campos como medicina, negocios, educación y otros, en el mundo entero y en Colombia, la Universidad de Córdoba y su Facultad de Educación también han querido incursionar en este campo asumiendo las tecnologías de la informática desde el Departamento de Informática hasta el resto de los Programas Académicos con que cuenta, como ayuda o soporte para agilizar y fortalecer el proceso de transmisión y adquisición de conocimientos, lograr la formación integral de los estudiantes y hacer más dinámico el aspecto curricular. Es por tal razón que el propósito de este trabajo de investigación, es diseñar una propuesta pedagógica para la integración de la informática al pensum académico del programa licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, de acuerdo al perfil profesional de sus estudiantes, con la que se busca brindar estas bases tecnológicas que les servirán de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje y a su labor como futuros docentes. La propuesta consiste en implementar en las aulas de clases la utilización de software educativos, páginas web, presentaciones en Power Point y otra serie de materiales basados en el uso de la tecnología informática, que apoyarán al futuro licenciado en Inglés en el desempeño y desarrollo de su profesión de manera adecuada, y eficaz y acorde a lo que estipula actualmente la Ley General de Educación y el Ministerio de Educación Nacional, y el Decreto 272 de 1998, la propuesta se refiere a que esos materiales sean utilizados por ellos cuando llegue el momento de ejercer su profesión, no se trata de crear expertos programadores y expertos en sistemas, lo que se busca es que aprendan a elaborar propuestas y materiales sencillos pero con alto contenido educativo, basados estos en la informática y las TIC's, que utilicen, si lo desean y si lo ven necesario y/o conveniente en el desarrollo de sus clases, la idea de incluir estos materiales en el ámbito educativo, tiene como fin lograr mejores resultados en la labor educativa del docente, y en los estudiantes ya que aprenderán de la mano de la tecnología educativa a desarrollar sus propios conocimientos, vivirán nuevas experiencias en su formación académica y se desarrollarán como personas integrales, de mucho aporte a su entorno y a la comunidad en general. Todo lo anterior surge ya que a través de la aplicación de ciertos instrumentos de recolección de información la unidad investigativa pudo constatar que los "conocimientos" que obtienen los estudiantes de licenciatura en Inglés que cursan la asignatura informática, se basan solamente en el conocimiento del equipo, el manejo de procesadores de texto y hojas de cálculo, y no se les brinda la oportunidad de descubrir la verdadera aplicabilidad y bondades de la informática a la educación. De esta manera se busca también crear ambientes educativos diferentes, por medio de los cuales el proceso de enseñanza aprendizaje se haga agradable, y que al momento de impartir y adquirir conocimientos, el estudiante se sienta motivado y atraído hacia el tema que estén tratando, con lo cual se logra integrar el aprendizaje y la recreación, y ayudará también a dejar de lado los métodos tradicionales de educación.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 ANTECEDENTES

Más que sobre ninguna otra tecnología, la discusión sobre la incorporación de la Informática en la Educación ha estado caracterizada por un marcado determinismo tecnológico, esto es, por la visión de que el desarrollo tecnológico impone su ritmo a los desarrollos en otras esferas de la vida y que sus consecuencias, beneficiosas o perjudiciales, son en buena parte inevitables, y deben aceptarse como resultado irreversible del progreso de la humanidad.

Puede decirse también que en esta discusión ha predominado la versión optimista de este argumento, según la cual los impactos de la Informática en la Educación son buenos, deseables desde todo punto de vista. En este punto se ubica la literatura sobre las **Promesas educativas del Computador**, que exalta sus bondades potenciales y que ha motivado múltiples experiencias de carácter instrumental, en la que se espera que la presencia del Computador en las aulas escolares produzca esa necesaria **revolución educativa**, que por fin será posible gracias a este poderoso medio.

En efecto, la irrupción de la Informática en la educación no estuvo acompañada de las controversias que caracterizaron la introducción de otras tecnologías. Como lo afirmo P. Linn, la innovación educación siempre ha sido materia de debate y concertación. En el caso de la Informática, sin embargo, sus supuestos efectos positivos fueron aceptados de antemano, sin que mediara ninguna discusión. Según esta autora, tan crítica actitud estuvo ausente en el paso de la pluma fuente al bolígrafo o de las reglas de cálculo a las calculadoras electrónicas. La Informática fue aceptada en el mundo de la educación prácticamente sin cuestionamiento - al menos por parte de los educadores - bajo el supuesto de que su incorporación era condición indispensable para adecuar la educación a las condiciones impuestas por el desarrollo científico y tecnológico. Quienes se atrevieron a desafiar esta lógica fueron tildados de reaccionarios, opuestos al cambio, e identificados de una vez, como los seguros analfabetas del próximo siglo.

Casi todas las experiencias, planes o programas reportados sobre incorporación de la informática en la educación hacen alguna alusión a este punto, a manera de justificación. Un testimonio, entre los muchos que podrían citarse, es el de Argentina, cuyo Ministerio de Educación y Justicia presento en el segundo Congreso Federal de Informática en la Educación, en 1987, unos "Lineamientos para una política educativa de informática en la educación" en los que se afirma que:

"La Informática esta llamada a ser un recurso valioso para que la educación prepare a los individuos para desempeñarse en la era tecnológica que estamos viviendo gracias a que desde la instrumentación de la informática en la escuela es

posible llegar a utilizar los valiosos instrumentos que la ciencia y la tecnología le brindan”.

El excesivo optimismo en torno al potencial educativo de la Informática llegó a convertirla prácticamente en **“Una solución en busca de problemas”**. Cualidades educativas definidas a partir de las características de la tecnología misma (interactividad, por ejemplo) justificaron su introducción en la escuela sin que mediara un análisis previo de los problemas, si es que los había, a los cuales se podía responder efectivamente con el uso del Computador. Esta forma “catalítica” de justificar la presencia de los computadores en la escuela parece estar en la base de lo que podríamos considerar como el primer fiasco de la tecnología de la información en el medio escolar; los problemas educativos son muchos y de muy diversa índole como para suponer que en la informática pueden encontrarse principios universales para su solución. Esto es particularmente cierto en los países pobres, en los que no se ha logrado aun satisfacer las necesidades básicas de la población, y en donde deficiencias del sistema escolar, tales como ausencia de medios elementales, baja calificación del personal docente, mala nutrición, etc. Explican mejor que la ausencia de computadores de computadores, eso del fracaso escolar, la deserción, la repitencia y el bajo nivel de la calidad de la educación.

Es así como en Colombia la Informática ha cobrado notoria importancia en cuanto a innovaciones educativas se refiere, así hallamos Universidades, como es el caso de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, que con el apoyo de la Gobernación de Santander ofrece especializaciones a maestros en 87 Municipios del Departamento a través de aulas virtuales. Es a partir de estas cosas nuevas que los computadores “hacen y hacen posible” en la escuela que podemos comenzar a hablar del impacto de la informática en el Currículo.

En lo que al aspecto regional se refiere, la unidad investigativa no tiene conocimiento acerca de investigaciones, sobre incorporación de la informática en la educación, cosa que no ocurre en el ámbito local, pues en la Universidad de Córdoba, se desarrolló un trabajo de grado de la Licenciatura en Informática Educativa y Medios Audiovisuales, que consistió en el Diseño de una Propuesta Pedagógica para el Programa de Licenciatura en Cultura Física, los autores del trabajo, enmarcaron los objetivos hacia el diseño de una propuesta pedagógica que incorporara adecuadamente la informática como un elemento interdisciplinario al currículo de la Licenciatura en Cultura Física; que permita la cualificación de los procesos didácticos y aporte significativamente a la formación integral del estudiante.

Las conclusiones mostraron que para llevar a cabalidad los procesos exigidos por cada una de las carreras con las que se cuenta, los laboratorios de informática necesitaran dar servicio a todos estos programas.

Hablando de manera específica, la Universidad deberá dotar a esta licenciatura de un laboratorio de informática, con PC's conectados a Internet, y que estos a su vez

cuenten con Softwares especializados, donde los estudiantes de dicha carrera puedan realizar sus prácticas de campo y de esta forma fortalecer su labor pedagógica, metodológica y didáctica, logrando dinamizar así el proceso de enseñanza aprendizaje.

De manera correlacionada a lo anterior, se sostuvo que los núcleos temáticos impartidos en esta carrera, no son acordes con las necesidades de los estudiantes. Por tanto, para su mejoramiento se propuso integrarlos al uso de las nuevas tecnologías.

El trabajo se considera útil en la investigación que se está llevando a cabo en el programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, por guardar similitud con el problema objeto de estudio y porque sirve como base en el proceso de desarrollo de la investigación.

Por otro lado el documento de acreditación previa de la licenciatura en Inglés, en el Capítulo 4, INVESTIGACION FORMATIVA, en el inciso 4.2 señala:

DISEÑO DE MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

- a. Diseño de material didáctico para los diferentes niveles de enseñanza, teniendo en cuenta las necesidades y características culturales de la región, haciendo uso de la tecnología para mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

4.2 BASES TEORICO - CONCEPTUALES

La Tecnología, como fenómeno cultural es el conjunto de conocimientos que han hecho posible la transformación de la Naturaleza por el hombre, y que son susceptibles de ser estudiados, comprendidos y mejorados por las generaciones presentes y futuras. También podemos asumir la Tecnología como un campo de Naturaleza interdisciplinaria, constituido por el conjunto de conocimientos inherentes a los instrumentos que el hombre ha creado. De esta manera siempre que se hable de una mejor sociedad, de una óptima productividad o de una tecnología sofisticada se debe mencionar el tema de la Informática y más concretamente el de los computadores.

En la actualidad, la palabra Informática es aplicada casi como sinónimo de moderno. La utilización de la informática en los campos más diversos de la actividad humana ha logrado mejoras notables en la mayoría de ellos, aunque estas mejoras hayan generado profundos cambios pese a los problemas de adaptamientos y al auge de la nueva tecnología de la información. En el mundo de los negocios, de la ciencia, en la medicina, en el arte, en el ámbito de las comunicaciones y la enseñanza, la informática ha permitido poner más conocimientos en un número cada día más grande de personas.

El avance tecnológico y de la Informática se encuentra ligado a la Educación, pues ésta última actúa como eje y pilar para la contribución y desarrollo de nuevas ideas que conducen al porvenir de la humanidad.

Las Instituciones Educativas al nivel de los países desarrollados son pioneras y gestoras del uso e implementación de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, debido a que con ellas se puede llegar a transformar los métodos de la Educación tradicional, que en muchas ocasiones no permite dar paso a las nuevas exigencias del mundo cambiante. De acuerdo a lo anteriormente descrito, algunos especialistas han dado su opinión y afirman que lo fundamental es “Aplicar al que hacer pedagógico las conquistas de la ciencia Moderna, sus métodos y convertir la pedagogía en una ciencia más rigurosa y exacta⁵.”

Otros consideran que se les debe dar oportunidad a los jóvenes de adquirir este nuevo modo de pensar, de usar los fundamentos de la ciencia y de la Tecnología, en la resolución de sus propios problemas, tarea difícil de realizar⁶.

Para el caso colombiano se estima la tendencia internacional “El papel de la Educación debe ser el de dar a los estudiantes el bagaje intelectual para ser capaces de aprender las habilidades específicas que serán demandadas por el tipo de empleo en el que se inserte⁷”. Es quizás debido a lo anterior que en Colombia, el Ministerio, ha analizado diferentes estrategias y tendencias internacionales para el uso y aplicación de los computadores como una herramienta educativa, buscando consolidar un programa nacional de medios de comunicación y recursos telemáticos que incentivaría la utilización de la televisión, la Informática y la creación de centros de recursos para la comunicación y la interacción de educadores, alumnos investigadores y directivos docentes.

También cabe anotar los esfuerzos que el Gobierno nacional y algunas Entidades Educativas de carácter oficial y privado tales como Telecom y el Canal Caracol, han hecho por donar equipos completos y con afiliación a Internet, a escuelas y colegios de bajos recursos y apoyar así a sus dinámicas y procesos educativos.

Esta iniciativa del Gobierno Nacional cuenta con la colaboración del Gobierno de Canadá y la empresa privada, con el fin de asegurar que los colombianos, que de otra forma no tendrían acceso a la tecnología conozcan el lenguaje del futuro.

⁵ Urrutia y Trujillo

Folletos sobre Educación y Nuevas Tecnologías

Ministerio de Educación Nacional

Pág. 31

⁶ Jean Claude Simón, Profesor de la Universidad Piere et Marie en Paris

⁷ Urrutia y Trujillo

Folletos sobre Educación y Nuevas Tecnologías

Ministerio de Educación Nacional

Pág. 31

Respecto a esto, el expresidente de Colombia, Doctor Andrés Pastrana Arango dijo:

“Nuestro desafío consiste en lograr que la Informática y las Redes sean un recurso pedagógico eficaz para la participación de todo el sistema escolar en un nuevo orden social, en el cual las comunicaciones tienen un alto valor cultural y laboral⁸”

La Informática y el “Aprender a hacer”

Uno de los campos más importantes de aplicación de la informática en el Currículo escolar corresponde al dominio de herramientas informáticas, de manera que el estudiante pueda utilizar y aplicar correcta y acertadamente procesadores de palabras, hojas de cálculo, bases de datos, graficadores, paquetes de diseño asistido por Computador (CAD), etc. Este énfasis ha llegado a configurar lo que algunos llaman “enfoque vocacional” de la informática en la educación, puesto que habilita al individuo para realizar algunas tareas típicas en ciertos ambientes laborales. Llevando al extremo, este enfoque vocacional puede llegar a conformar una oferta educativa especializada que no sólo habilite sino que califique para el desempeño de determinados oficios (por ejemplo, el Bachillerato Técnico Industrial en Sistemas y Computación que ofrece el Instituto Técnico Central en Bogotá que inició esta especialidad con carácter experimental desde 1989).

En el caso de Argentina se advierte explícitamente que la informática ha de integrarse al Currículo escolar de forma que “tienda a cerrar la brecha entre sistema educativo formal, producción, trabajo, innovaciones científicas y desarrollos culturales del país”. En esta misma línea puede ubicarse documento de política de diversos países en los que el dominio de las herramientas de la informática aparece como condición fundamental para el desarrollo económico y social. Un documento reciente de Educación de Colombia expresa:

- La modernización del proceso educativo en el marco del desarrollo de nuevas tecnologías exige la inserción de la informática al mismo, de tal manera que permita formar hombres innovadores y creativos, capaces de participar en la transformación que exige la rapidez del desarrollo tecnológico.

Sin embargo, aunque las afirmaciones como la anterior son frecuentes en los pronunciamientos de política educativa de diversos países, resulta interesante observar su dispersa y variada expresión en planes y programas educativos y curriculares.

⁸ Diario el Tiempo, Domingo 26 de Noviembre del 2000

El Computador como Metáfora.

Una de las contribuciones en este campo corresponde al aporte potencial de la informática al desarrollo intelectual desde la llamada **Ciencia Cognitiva** que se presenta, en palabras de C.E. Vasco como:

- La disciplina que pretende acercarse a (...) preguntas sobre el conocimiento humano elaboradas por la filosofía y la epistemología, con todas las herramientas que la psicología, la antropología, la lingüística, la neurología y la informática han ido acumulando durante el último siglo.

En esta línea, uno de los principales aportes de la informática a la ciencia cognitiva ha sido la “metáfora del cerebro como computador” que ha alimentado muchas esperanzas de los investigadores en este campo y se puede sintetizar en la comparación de los procesos cognitivos humanos con el modelo de procesamiento de la información de las máquinas electrónicas. La investigación en este campo enfatiza la construcción de modelos de los procesos mentales seguidos por novicios y expertos, de tal manera que estos modelos puedan ser representados a través de flujogramas de información, implementables en un computador.

Bajo este esquema, en la evolución de la metáfora cobró auge hacia los setenta la denominación de “Inteligencia Artificial” con Énfasis en la elaboración de programas capaces de operar bajo patrones de comportamiento humano considerados como inteligentes, tales como jugar ajedrez, resolver ecuaciones algebraicas, analizar fotografías. etc. Sin embargo, estos progresos ya han demostrado sus imitaciones frente a los “expertos humanos”. Tras la evidencia de tales limitaciones han surgido dos tendencias. Una, que sostiene la tesis rígida del cerebro como computador, si bien se hace referencia a un computador mucho más complejo y capaz que los actuales; supone que los futuros desarrollos de hardware ofrecerán procesamiento paralelo masivo, ganando en rapidez y en capacidad frente al Cerebro humano. La otra, rescata solamente el aspecto heurístico de la metáfora, reconociendo limitaciones en la identificación del computador como modelo único del cerebro humano y advirtiéndole sobre los riesgos de aceptar abusivamente la metáfora, de manera que en lugar de convertirse en elemento de progreso sobre el conocimiento humano pueda llegar a ser un obstáculo.

En general, la investigación cognitiva que vaya teniendo éxito en explicar la adquisición de conocimientos a partir de la metáfora enunciada permitirá, en palabras del mismo vasco, “redefinir las secuencias curriculares óptimas y los tipos de disonancia cognitiva que puedan ser pedagógicamente más adecuadas para producir reprogramaciones del control cerebral del proceso de información.

El enfoque de los ambientes educativos computarizados

Otra posible relación entre los usos de la informática y el desarrollo intelectual se encuentra en el enfoque inherente a los ambientes educativos computarizados. La clasificación de Dwyer sobre los enfoques del software educativo como algorítmico y heurístico resulta útil para hacer referencia a este punto.

En los materiales de tipo algorítmico predomina la transmisión de información a ser aprendida, mediante secuencias preestablecidas para ello. En los materiales de enfoque heurístico predomina el aprendizaje experimental y por descubrimiento, en donde se presentan múltiples situaciones que facilitan al estudiante explorar sus propias hipótesis sobre el objeto de aprendizaje.

Desde el punto de vista de la psicología cognitiva pareciera que, por su misma naturaleza, los materiales de enfoque heurístico venderían a propiciar mayormente el desarrollo cognitivo, argumento que es defendido por Escobedo, aunque al referirse al enfoque heurístico este autor privilegia el potencial de LOGO. Sin embargo, Escobar afirma que esto es posible con unos y otros si tanto el diseño como la utilización de ambientes educativos computarizados funcionan a partir de principios generales de aprendizaje operatorio, es decir, aprendizaje que realmente modifique las estructuras de pensamiento del alumno, entendible desde este enfoque psicológico como desarrollo cognitivo.

Sugiere algunas pautas para ello, como permitir espacios interactivos que ayuden a probar las representaciones momentáneas del aprendiz, a experimentar conflictos cognitivos, descomponer y componer nuevamente la representación del contenido para favorecer los procesos acomodativos. Así mismo, que el ambiente de aprendizaje active los esquemas de asimilación del sujeto, orientándolo a lo reflexivo y privilegiando la representación simbólica para facilitar la abstracción sobre las transformaciones y lograr de ello un nuevo conocimiento. Se busca que el ambiente de aprendizaje estimule al aprendiz a construir su conocimiento y se sugiere que para ello no bastan que materiales educativos, sean computarizados o no.

La informática y el aprendizaje de otras áreas del currículo

La informática se relaciona con las demás áreas o asignaturas del currículo escolar básicamente de dos maneras: como medio que apoya los aprendizajes. Principalmente mediante el uso del software educativo o como objeto de estudio que cobra su sentido al integrarse a la actividad educativa cotidiana.

Aunque el desarrollo de software educativo ha tenido un énfasis considerable al - menos cuantitativamente— su impacto en el currículo no es todavía significativo, lo que puede estar relacionado con su calidad, más que con sus costos u otros factores asociados.

Roszack cita un estudio de la Minnesota Educational Computing Corporation

estimando que de 10.000 programas de software educativo que había en el mercado para 1984. Sólo 200 tenían valor educativo. Galvis confirma esta idea refiriendo un estudio de Johns Hopkins University, de 1985, donde se dice que cerca del 70% del software evaluado por ellos no contaba con la calidad esperada.

Estas serias deficiencias cualitativas pueden guardar relación con que los criterios utilizados para diseñar los materiales educativos computarizados no siempre guardan el necesario equilibrio entre aspectos educacionales y aspectos computacionales, a pesar de que en las metodologías para su desarrollo se enfatiza este requerimiento, que, minimamente habría de traducirse en su elaboración por parte de equipos interdisciplinarios altamente calificados.

- ❖ **NÚCLEO TEMÁTICO Y/ O NÚCLEO PROBLEMÁTICO:** El núcleo temático es como el tema centro sobre el cual se desarrollaran aspectos desde diferentes puntos de vista pero sin perder la visión de integración. Ejemplo la lluvia, el viento: la biología, la geografía la historia y la física encuentran desarrollo en ella.

A diferencia del núcleo temático, el núcleo problemático se basa en una situación problemática. Ejemplo las basuras: desde el punto de vista ecológico, biológico, ético, histórico, social, artístico.

“Los NÚCLEOS TEMÁTICOS Y PROBLEMÁTICOS: exigen la concurrencia y convergencia de saberes que pueden ser simultáneos o sucesivos en una unidad integradora” HERAZO, A (98)

- ❖ Currículo según el Art. 76 de la ley 115 de 1994 es el Conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.
- ❖ **PLAN DE ESTUDIO:** Estrategia definida en el Art. 79 de la ley 115 de 1994 de Colombia, para desarrollar intencionalmente el currículo de la educación formal. Debe dar respuesta en cuanto al qué, al como, a la parte qué y al cuándo del quehacer educativo con miras a satisfacer las necesidades y expectativas que la comunidad y cada estudiante tienen con respecto a la educación.
- ❖ **CONTENIDOS:** Los contenidos para Starico M (96) son “herramientas” para la comprensión del mundo y abarcan **conceptos, procedimientos, valores y actitudes.**

Los contenidos que se orientan hacia el “saber ser” se pueden definir como Actitudinales... su aprendizaje no queda limitado a una disciplina en

particular ya que todas las materias son “atravesadas” por los valores de libertad, bien, vida, solidaridad, igualdad, justicia...

Los contenidos conceptuales: ... son instrumentos que nos hacen ver y comprender el mundo. Son los instrumentos que nos ayudan a analizar... permiten relacionar datos y hechos otorgándoles significados. Se construyen y se integran a una jerarquía de relaciones significativas formadas por conceptos generales y específicos. (Subordinados a los anteriores)

Los contenidos procedimentales... Están relacionados íntimamente con el aprendizaje significativo ya que aspiran a ser aplicados en cualquier ocasión que así lo requiera. Se producen por realización de acciones, ejercitación de acciones y reflexión acerca de la propia actividad.

- ❖ DISCIPLINA. Jurjo Torres (1994) la define como una manera de organizar y delimitar un territorio de trabajo, de concentrar la investigación y las experiencias dentro de un determinado ángulo de visión. Cada disciplina ofrece una imagen particular de la realidad, es decir de aquella parte que entra en el ángulo de su objetivo, su objeto de estudio. El concepto de disciplina surge con un objeto de estudio, unos marcos conceptuales, métodos y procedimientos específicos
- ❖ ÁREA: (Como estrategia de organización de currículo). Con base en el Art. 23 de la ley 115 de 1994, es CAD una de las parcelas del conocimiento que son tenidas en cuenta como para el logro de los objetivos de la educación y que contribuyen al logro de los objetivos del PEI.
- ❖ ASIGNATURA: Según los Art. 34 y 35 del decreto 1860 de Agosto 3 de 1994 son cada una de las subdivisiones de un área, y que engloban contenidos, intensidad horaria, duración, estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales, que contribuyen a un mejor desarrollo cognitivo y a una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando.
- ❖ TECNOLOGÍA Mena B (1996) Pág. 33 la describe como el conjunto de acciones, intervenciones y procesos que buscan la consecución de determinados fines, valores, o patrones valiosos, y que está basada en conocimientos de otras ciencias.
Por otro lado Soto A (1998) Pág. 29 afirma que la tecnología es un saber práctico e interdisciplinario desarrollado a través de la relación teórico-práctico. Que permite logros de calidad en los procesos aplicados a objetos e instrumentos tecnológicos y a la producción de bienes y servicios con el fin de dar solución a problemas y necesidades humanas.
- ❖ INFORMÁTICA: La UNESCO la define como la ciencia que se ocupa del diseño, realización, evaluación, uso y mantenimientos de sistemas de procesamiento de la información, incluyendo el Hardware, Software, aspectos

organizativos y sociales, y las implicaciones comerciales, administrativas y políticas.

- ❖ **INFORMÁTICA EDUCATIVA:** Según el equipo investigador, informática aplicada en el proceso docente – aprendizajes alumno enmarcado en teorías pedagógicas que dan soporte a los procesos de aprendizaje.
- ❖ **SABER PEDAGÓGICO:** Es el saber propio de los maestros que se construye a diario en el entorno y que se nutre de la historia y de la estructura epistemológica, a través de la investigación con miras a orientar los procesos de formación de los estudiantes, según ROJANO (2000).
- ❖ **DIDÁCTICA:** “Considero la didáctica no como la practica misma de enseñar, sino como el sector más menos bien delimitado del saber pedagógico que se ocupa explícitamente de la enseñanza” VASCO (90)

USO DEL COMPUTADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE:

- ❖ Desde el vertiginoso crecimiento y desarrollo de la tecnología informática y en especial de los computadores a partir del final de la década de los 70 e inicios de la década de los 80, el papel de los computadores en las empresas fue trasladado, poniendo al servicio de la institución educativa lo mejor de la características del computador, como dinamismo, interactividad, almacenamiento y procesamiento de la información (Galvis, 1997, p 90) provocándose así una nueva concepción de los procesos enseñanza - aprendizaje y la mediaciones vigentes en estos procesos.



Cuando se comenzó a introducir el computador en ambientes educativos, se predijo que este medio dinámico e interactivo cambiara significativamente la calidad y los resultados de la educación. Sin embargo, “un mejor aprendizaje, desarrollo de habilidades superiores, desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje no están aseguradas por la disponibilidad y el uso de las tecnologías. Se sugiere que la naturaleza y el estímulo del aprendizaje es un ambiente enriquecido con la informática depende grandemente de un conocimiento previamente aprendido, y del tipo de actividades de aprendizaje en las cuales se usa la tecnología (w.w.w. oei.ess/n2158), el subrayado es nuestro.

Con base en la afirmación anterior, y en la experiencia, se puede decir que la introducción del computador por si sola no genera un aprendizaje significativo, ni propicia el desarrollo de capacidades cognitivas y aptitudinales en los estudiantes, por lo tanto se requiere del diseño de ambientes de aprendizaje apoyados en el uso pedagógico del computador,

que posibiliten la construcción de conocimiento para la solución de problemas y la formación integral de los educandos.

- ❖ **APRENDER DESDE EL COMPUTADOR:** Enseñanza asistida por computador. El computador es un instrumento de ayuda al alumno en su proceso de aprendizaje. Esta ayuda puede involucrar desde programas de ejercitación hasta aplicaciones que transmiten contenidos nuevos y reforzantes impartidos por cada profesor en el aula convencional. Resulta una de las formas de usos educativos más difundidas dentro del campo de la tecnología educativa.

La calidad de la instrucción asistida por el computador depende de muchos factores entre ellos:

- a) la facilidad con que pueden usarse los programas, es decir, la calidad de la instrucción para su utilización y la documentación necesaria.
 - b) El contenido conceptual de los programas o sea el número e importancia de los temas estudiados.
 - c) Su valor pedagógico, es decir, la calidad del análisis que se haga de las respuestas de los estudiantes, y de sus orientaciones que se den para promover el aprendizaje y la creatividad.
- ❖ **APRENDER CON EL COMPUTADOR:** Como un instrumento que le ayuda a la realización de sus tareas escolares que le sirve para mejorar la presentación de sus trabajos o que le resulta útil para obtener determinado tipo de informaciones a través de aplicaciones específicas (Mapas, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros).
 - ❖ **DIVERTIRSE CON EL COMPUTADOR:** El desarrollo de este, incentiva la creatividad teniendo en cuenta factores lúdicos y de animación audiovisual tan próximo al mundo infantil entendiendo que los alumnos interpretan como trabajo lo que directamente relacionan con la meterías de estudio realizadas en el área convencional e interpretan como juego aquello que pueden elegir en total dentro de un abanico de actividades informatizadas a través de un sistema de menú de acceso.
 - ❖ **ENSEÑANZA- APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPUTADOR:** A través del uso del computador se puede hacer participar al estudiante en un dialogo de saberes sobre un tema específico, asignándole la responsabilidad de la atención al estudiante, analizando y comentando las respuestas dadas, así como la capacidad de dejarle el tiempo suficiente para responder efectivamente para facilitar y promover el aprendizaje y la creatividad.

Cabe destacar que el aprendizaje de las áreas del saber el computador sirve como auxiliar importante ya que permite al estudiante una evaluación permanente de sus conocimientos y permite al docente programar

actividades que facilitan al estudiante la revisión y una mejor comprensión de los temas de estudio, así como la presentación de nuevas situaciones e inquietudes que estimulen la curiosidad de los estudiantes.

Por otro lado el desarrollo de modelos y experimentos simulados aumenta la intuición y creatividad de estos, dándoles oportunidad de tener una visión más amplia de los Métodos experimentales y de los efectos de las variables sobre los resultados obtenidos, sin necesidad de repetir el experimento.

Con la ayuda del computador es posible realizar una serie muy importante de operaciones dentro del proceso enseñanza- aprendizaje- creatividad, que permiten al estudiante trabajar al ritmo deseado y conocer sus debilidades en los temas sin estar sometido a la presión de la observación por otras personas. Entre estas operaciones se pueden mencionar.

- ✓ Preguntas y respuestas
- ✓ Solución de problemas
- ✓ Ejercicios de simulación
- ✓ Simulación de expertos
- ✓ Análisis de resultados experimentales
- ✓ Análisis de modelos
- ✓ Preparación de exámenes
- ✓ Manejo de información entre otros.

MODELO PEDAGÓGICO:

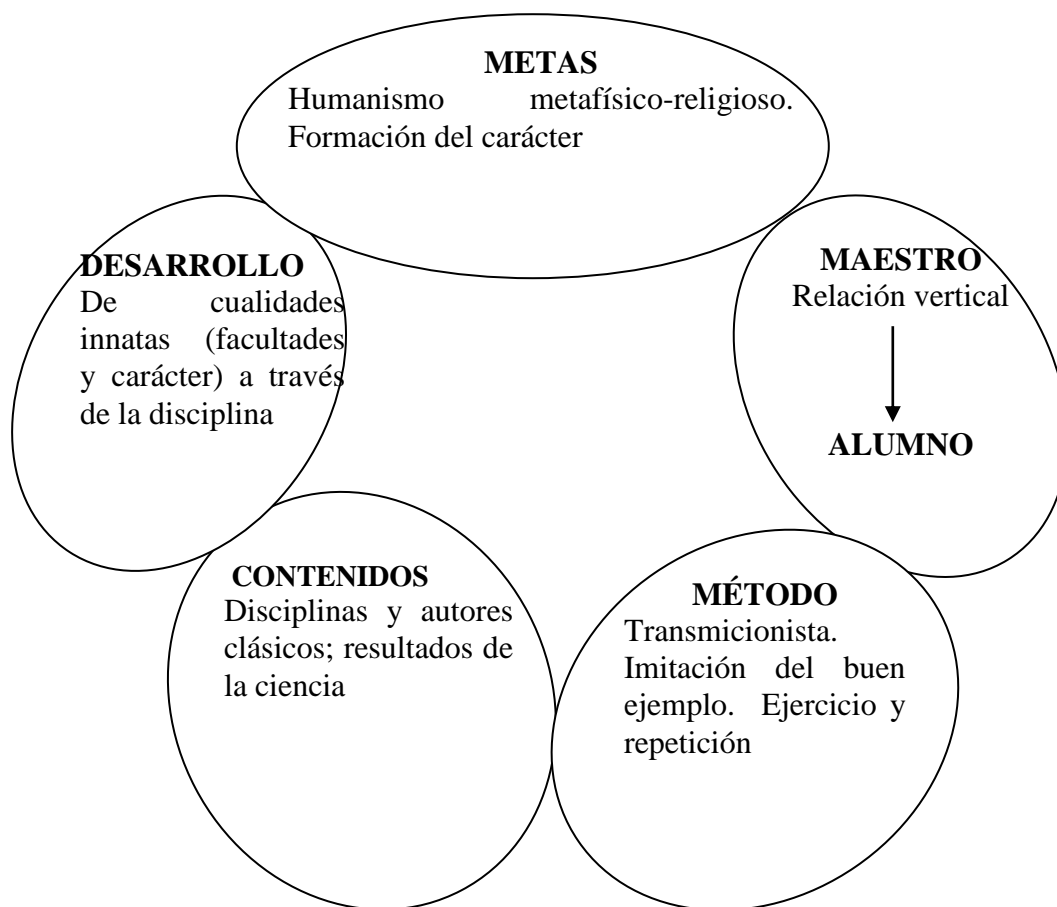
Es un paradigma, es una propuesta que contiene un conjunto de relaciones con todos sus rasgos, el tipo de persona que una institución educativa desea formar en un tiempo histórico en una sociedad concreta.

El modelo pedagógico debe ser estratégico y dar respuestas a necesidades sentidas por una comunidad educativa en un momento determinado.

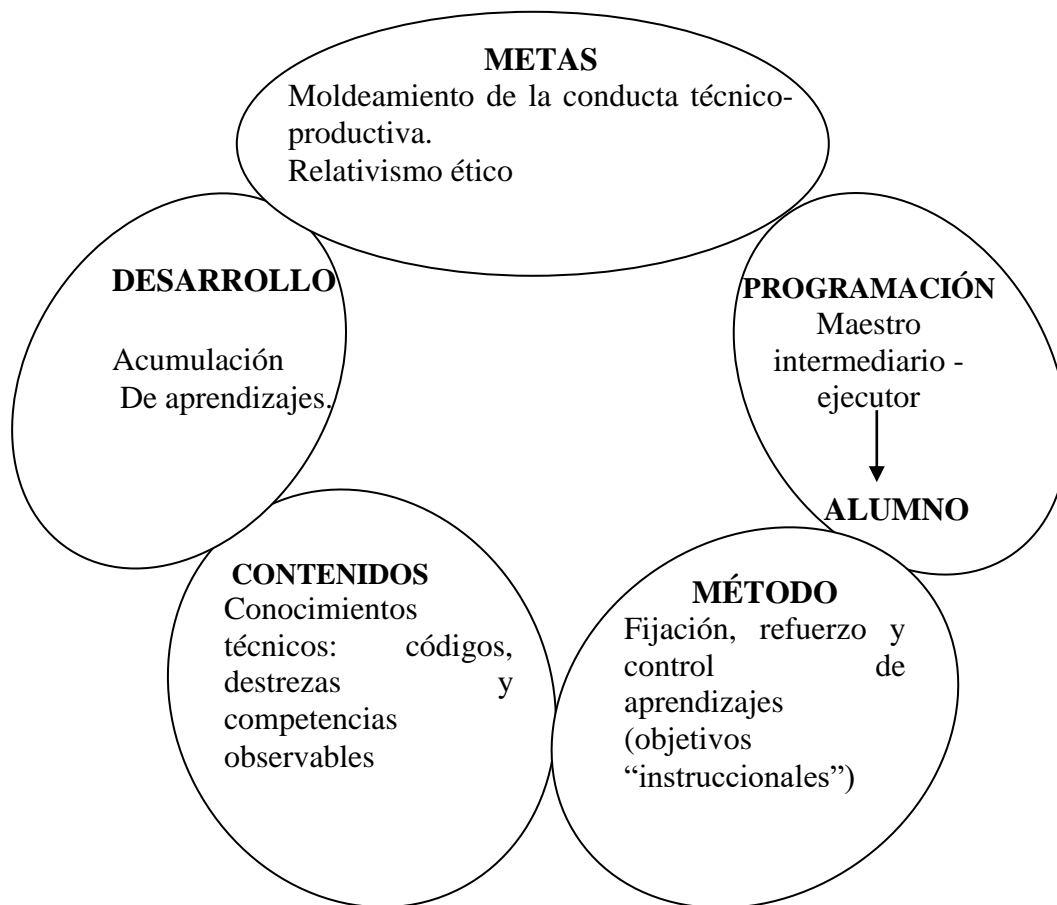
A continuación mencionaremos los modelos pedagógicos más conocidos.

MODELO PEDAGÓGICO TRADICIONAL: Este modelo se centra en la “formación de carácter” de los estudiantes a través de la voluntad, la virtud y el rigor de la disciplina, el ideal humanista y ético, que recoge la tradición metafísico-religiosa medieval. En éste modelo, el método y el contenido se confunde en la imitación y

emulación del buen ejemplo, del ideal propuesto como patrón y cuya encarnación más próxima se refleja en el maestro. El método básico de aprendizaje es el academicista, verbalista, que dicta sus clases bajo un régimen de disciplina y el estudiante es un simple receptor. La ilustración ejemplar de este método es la forma como los niños aprenden su lengua materna: oyendo, viendo, observando y repitiendo muchas veces. Es así como el niño adquiere la “herencia cultural de la sociedad”, representada ésta e el maestro, como la autoridad, ver figura



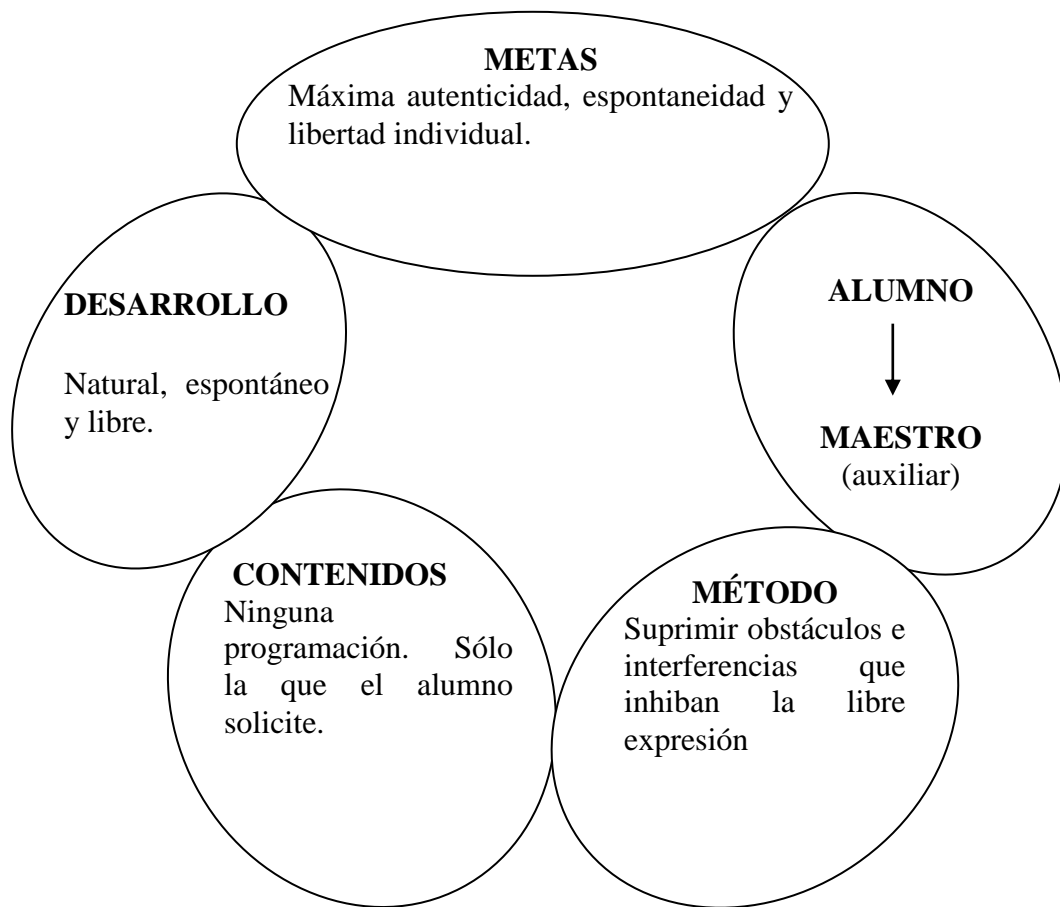
EL TRADICIONISMO CONDUCTISTA: Este modelo se desarrolló paralelamente con la creciente racionalización y planeación económica de los recursos en la parte superior del capitalismo, bajo la mira del moldeamiento meticuloso de la conducta “productiva” de los individuos. El método es básicamente el de la fijación y control de los objetivos “instruccionales” formulados con precisión y reforzados minuciosamente. Adquirir conocimiento, códigos impersonales, destrezas y competencias bajo las formas de conducta observables, es equivalente al desarrollo intelectual de los niños. Se trata de una transmisión parcelada de saberes técnicos mediante un adiestramiento experimental que utiliza la “tecnología educativa”. Su más prestigioso exponente es Skinner, ver figura.



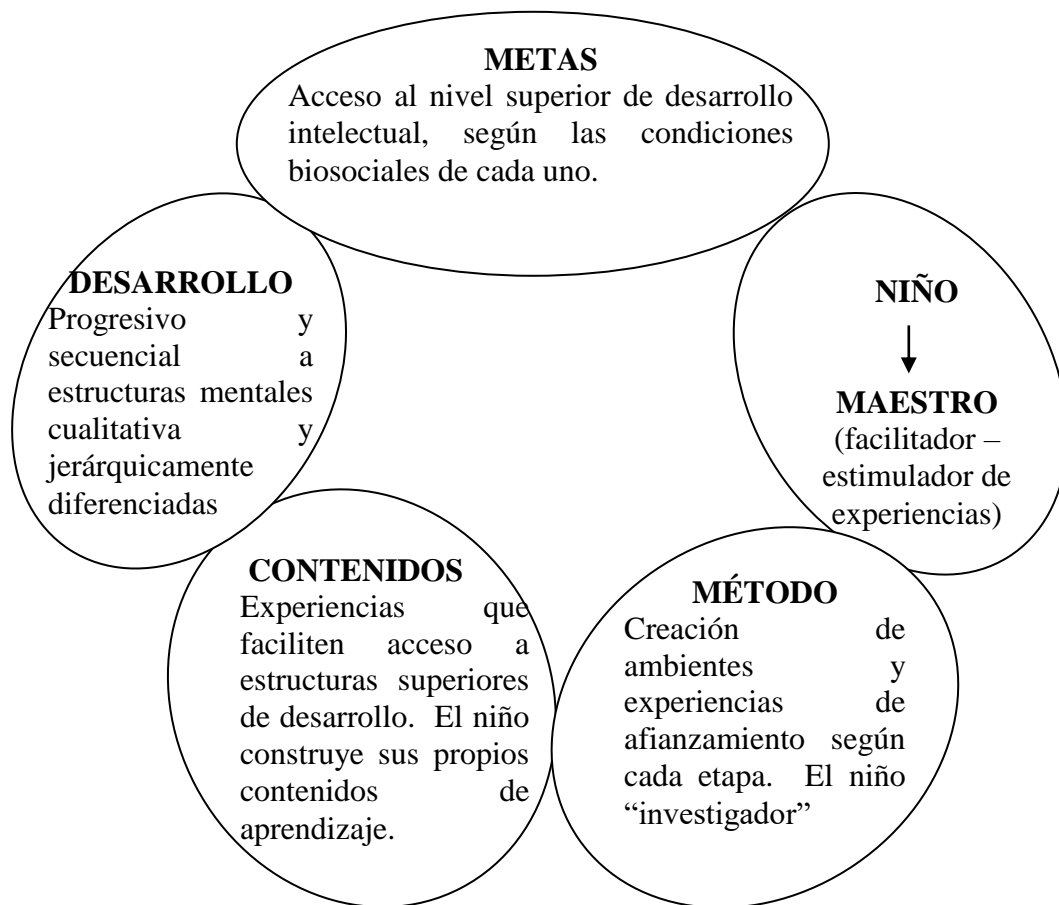
ROMANTICISMO PEDAGÓGICO: Este modelo sostiene que el contenido más importante del desarrollo del niño, es lo que procede de su interior, y por consiguiente el centro, el eje de la educación es ese interior del niño. El ambiente pedagógico debe ser el más flexible posible para que el niño despliegue su interioridad, sus cualidades y habilidades naturales en maduración, y se proteja de lo inhibitorio e inauténtico que proviene del exterior, cuando se le inculcan o transmiten conocimientos, ideas y valores estructurados por los demás, a través de presiones programadas que violarían su espontaneidad. El desarrollo natural del niño se convierte en la meta y a la vez en el método de la educación.

El maestro debe liberarse, él mismo, de los fetiches, del alfabeto, de las tablas de multiplicar y de la disciplina y ser solo un auxiliar o un amigo de la expresión libre, original y espontánea de los niños. Ver figura.

El ideólogo de este modelo es Rousseau, y en el siglo XX se destaca Illich y A.S. Neil, el pedagogo de Summerhill.

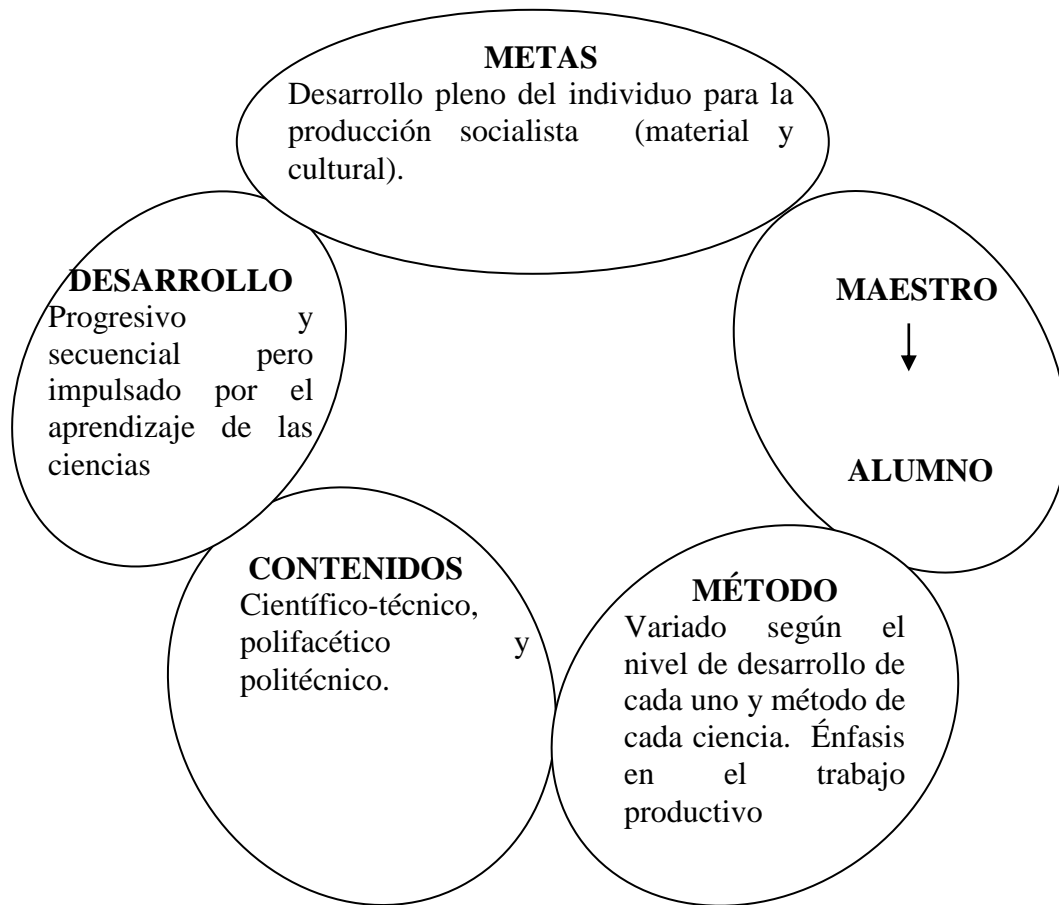


EL DESARROLLISMO PEDAGÓGICO: La meta educativa es que cada individuo acceda progresiva y secuencialmente, a la etapa superior de desarrollo intelectual, de acuerdo con las necesidades y condiciones de cada uno. El maestro debe crear un ambiente estimulante de experiencias que faciliten en el niño su acceso a las estructuras cognitivas de la etapa inmediatamente superior. En consecuencia, el contenido de dichas experiencias es secundario; no importa que el niño no aprenda a leer y a escribir, siempre y cuando contribuya al afianzamiento y desarrollo de las estructuras mentales del niño. Dewey y Piaget son los máximos exponentes de este modelo. Ver figura.



PEDAGOGÍA SOCIALISTA. Propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses del individuo. Tal desarrollo está determinado por la sociedad, por la colectividad en la cual el trabajo productivo y la educación están íntimamente unidos para garantizar no solo el desarrollo del espíritu colectivo sino el conocimiento pedagógico polifacético y politécnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones. El desarrollo intelectual no se identifica con el aprendizaje – como creen los conductistas – ni se produce independientemente del aprendizaje de la ciencia, como creen los desarrollistas. Sus representantes más destacados son Makarenko, Freinet y en América Latina Paulo Freire.

La enseñanza puede organizarse de diferentes maneras y las estrategias didácticas es multivariada, dependiendo del contenido y método de la ciencia y del nivel de desarrollo y diferencias individuales del alumno. Ver figura.



4.3 MARCO LEGAL

El decreto 272 de 1998 expedido por el ministerio de educación nacional el 11 de febrero del año en mención manifiesta:

CAPITULO I

PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 3°. - Los programas académicos en educación tienen el compromiso con la sociedad de formar profesionales capaces de promover acciones formativas, individuales y colectivas, y de comprender y actuar ante la problemática educativa en la perspectiva del desarrollo integral humano sostenible, mediante el logro y fortalecimiento de capacidades tales como...

...g) Poseer mentalidad abierta frente a otras culturas, ser sensible y crítico ante la multiplicidad de fuentes de información universal y lograr el dominio pedagógico de los medios informativos e interactivos modernos y de una segunda lengua.

CAPITULO II

ORGANIZACIÓN ACADÉMICA BÁSICA

Artículo 4°. Sin perjuicio de la autonomía universitaria, los programas académicos en Educación se organizarán teniendo en cuenta los siguientes núcleos del saber pedagógico básicos y comunes, los cuales podrán ser complementados con los que adicionalmente establezca cada institución...

...b) La enseñabilidad de las disciplinas y saberes producidos por la humanidad, en el marco de sus dimensiones histórica, epistemológica, social y cultural y su transformación en contenidos y estrategias formativas, en virtud del contexto cognitivo, valorativo y social del aprendiz. El currículo, la didáctica, la evaluación, el uso pedagógico de los medios interactivos de comunicación e información y el dominio de una segunda lengua.

CAPITULO IV

GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE PROGRAMAS ACADÉMICOS EN EDUCACIÓN

Artículo 14°. Todos los programas académicos en educación deben disponer de una planta física adecuada y suficiente, contar con el personal administrativo y de apoyo con la preparación requerida, poseer recursos bibliográficos y medios didácticos actualizados y de disponibilidad permanente, tener acceso a servicios computarizados de información y poseer recursos presupuestales estables para el desarrollo del programa.

El decreto 0808 del 25 de abril de 2002, por medio del cual se establece el crédito académico como mecanismo de evaluación de calidad, transferencia estudiantil y cooperación interinstitucional, estipula:

Artículo 1. Con el fin de facilitar el análisis y comparación de la información, para efectos de evaluación de estándares de calidad de los programas académicos, y de movilidad y transferencia estudiantil, de conformidad con el artículo 5 del presente decreto, las instituciones de educación superior, expresarán en créditos académicos el tiempo del trabajo académico del estudiante, según los requerimientos del plan de estudios del respectivo programa, sin perjuicio de la organización de las actividades académicas que cada Institución defina en forma autónoma para el diseño y desarrollo de su plan de estudios.

Artículo 5. El tiempo estimado de actividad académica del estudiante en función de las competencias académicas que se espera el programa desarrolle, se expresará en unidades denominadas Créditos Académicos.

Un crédito equivale a 48 horas de trabajo académico del estudiante, que comprende las horas con acompañamiento directo del docente y demás horas que el estudiante deba emplear en actividades independientes de estudio, prácticas, u otras que sean necesarias para alcanzar las metas de aprendizaje, sin incluir las destinadas a la presentación de las pruebas finales de evaluación.

Artículo 6. El número total de horas promedio de trabajo académico semanal del estudiante correspondiente a un crédito, será aquel que resulte de dividir las 48 horas totales de trabajo por el número de semanas que cada Institución defina para el período lectivo respectivo.

Artículo 7. De acuerdo con la metodología específica de la actividad académica, las Instituciones de Educación Superior deberán discriminar el número de horas académicas que requieren acompañamiento del docente, precisando cuántas horas adicionales de trabajo independiente se deben desarrollar por cada hora de trabajo presencial, distinguiendo entre programas de pregrado, especialización, maestría y doctorado.

Para los fines de este decreto, el número de créditos de una actividad académica será expresado en números enteros, teniendo en cuenta que:

Una hora académica con acompañamiento directo de docente supone dos horas adicionales de trabajo independiente en programas de pregrado y de especialización, y tres en programas de maestría, lo cual no impide a las Instituciones de Educación Superior propongan el empleo de una proporción mayor o menor de horas presenciales frente a las independientes, indicando las razones que lo justifican, cuando la metodología específica de la actividad académica así lo exija.

En los doctorados, la proporción de horas independientes corresponderá a la naturaleza propia de este nivel de educación.

Artículo 8. El número de créditos de una actividad académica en el plan de estudios será aquel que resulte de dividir por 48 el número total de horas que deba emplear el estudiante para cumplir satisfactoriamente las metas de aprendizaje.

Parágrafo. Las instituciones de educación superior, dentro de su autonomía y de acuerdo con la naturaleza del programa, distinguirán entre créditos académicos obligatorios y electivos.

De acuerdo a lo estipulado en la Ley General de Educación, se establece lo siguiente. Ley 115 de 1994, en su artículo 23 dice:

Artículo 23: “Áreas Obligatorias Fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica, se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrá que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias Naturales y Educación Ambiental.
2. Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia.
3. Educación Artística.
4. Educación ética y Valores Humanos.
5. Educación Física, Recreación y Deportes.
6. Educación Religiosa.
7. Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e Informática.”

En lo que respecta al artículo anterior, se puede decir que el área de informática se encuentra establecida como asignatura obligatoria dentro del pensum académico de la licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba (área problemática),

En el Decreto 1860 de 1994, en su artículo 45 manifiesta:

Artículo 45. “Material y Equipo Educativo. Se define como material o equipo educativo para los efectos legales y reglamentarios, las ayudas didácticas o medios que facilitan el proceso pedagógico.

Están incluidos como materiales los de dotación personal tales como los cuadernos y similares, los lápices y demás instrumentos de escritura, los medios magnéticos de almacenamiento de información, las carpetas o sistemas de archivos, los instrumentos y materiales artísticos o deportivos y, en general, los materiales que por su uso fungible se consideren como dotación personal del alumno.

Están incluidos como equipos de dotación institucional, bienes como los instrumentos o ayudas visuales y auditivas, equipos de talleres y laboratorios, las videograbadoras, las grabadoras de sonido y sus reproductores, los equipos de producción y proyección de transparencias, los equipos de duplicación de textos, los microcomputadores de uso docente, y sus desarrollos telemáticos que deban ser adquiridos por el establecimiento.

Las secretarías de educación de las entidades territoriales podrán incluir otros materiales y equipos similares o complementarios, considerados indispensables en el desarrollo de los procesos curriculares en su jurisdicción.”

En lo que al anterior artículo se refiere, se puede decir que aunque el departamento de idiomas de la universidad no cuente con aulas de informática propias, donde los estudiantes puedan recibir sus clases y hacer sus prácticas, el departamento de Informática si cuenta con esos recursos y que actualmente están siendo utilizados no sólo por el programa Licenciatura en Informática Educativa y Medios Audiovisuales, sino por todos aquellos programas que impartan a sus estudiantes la asignatura informática, entre ellos el programa Licenciatura en Inglés.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 MÉTODO

Para realizar este trabajo de Investigación, se determinó como tipo de estudio el Descriptivo, tipo encuesta ya que por medio de esta técnica se recolectará la información que mostrará la manera cómo se esta aplicando la asignatura informática en el programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, con el fin de elaborar una propuesta pedagógica que brinde a los futuros licenciados en Inglés la oportunidad de desempeñarse en su profesión, integrando las dos áreas (Inglés e Informática).

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

5.2.1 Población

Estudiantes y docentes del Programa de Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, con una población de 138 estudiantes, matriculados en 8 semestres así:

I Semestre	2 estudiantes
II Semestre	1 estudiantes
III Semestre	1 estudiante
IV Semestre	4 estudiantes
V Semestre	57 estudiantes
VI Semestre	2 estudiantes
VII Semestre	61 estudiantes
VIII Semestre	10 estudiantes

5.2.2 Muestra

Se tomó una muestra intencionada, ya que se seleccionaron estudiantes de la Licenciatura en Inglés, que hubieran cursado la asignatura Informática, se escogieron 55 estudiantes que representan el 39.86% de la población total.

5.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN

5.3.1 Encuestas: se encuestó a los estudiantes, y docentes con el fin de conocer sus puntos de vista acerca de los contenidos que se les brindaron cuando tuvieron la oportunidad de cursar la asignatura informática, es decir si las han puesto en práctica en la integración de su saber específico y la informática.

5.3.2 Entrevistas: se conversó con el jefe del departamento de idiomas de la Universidad de Córdoba, con el fin de saber si está de acuerdo o no que los estudiantes cursen la asignatura informática y cuales son sus expectativas frente a la implementación de esta asignatura en el pensum académico de la

licenciatura en Inglés, además brindó información a la unidad investigativa, para el desarrollo de la investigación. Se habló también con los docentes del saber específico del programa Licenciatura en Inglés, y con el o los docentes que imparten la asignatura informática en el programa.

Además de las técnicas antes mencionadas, se requirió para recolectar información, el Pensum del Programa de Lic. en Inglés, el plan de asignatura de la asignatura informática y la oficina de Registro y Admisiones, las cuales fueron de utilidad al momento de elaborar la propuesta, Documento de Acreditación Previa del Programa Licenciatura en Inglés.

6. ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

6.1 ENCUESTAS A ESTUDIANTES

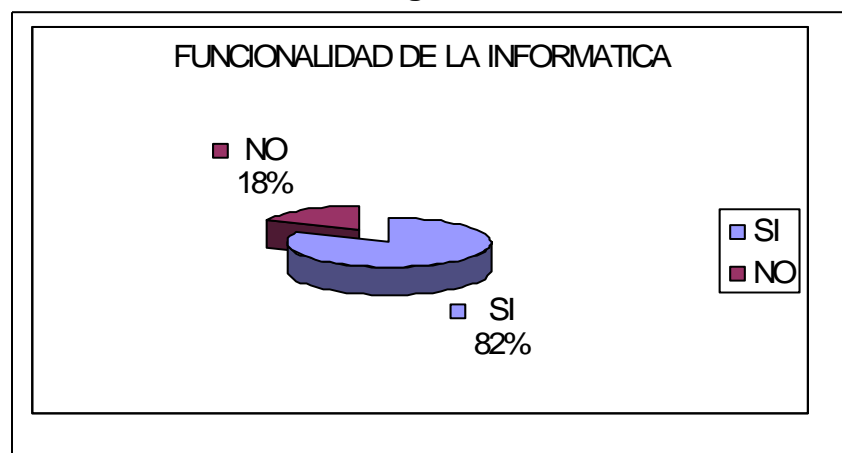
Pregunta N° 1

- **Figura N° 1.** ¿Considera funcional los conocimientos que se le dan acerca de la informática?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 1. Funcionalidad de la Informática	Total	% Real
SI	45	81.18%
NO	10	18.18%
TOTAL	55	100%

Figura 1.



Como se puede apreciar en la **Figura 1.** 45 personas que corresponden a un 82% de la población estudiantil encuestada si considera funcional los conocimientos que se dan en el área de informática en el programa de inglés, mientras que solo 10 estudiantes que equivalen a un 10% de los encuestados opino que NO, a estos porcentajes se pueden relacionar diferentes opiniones, como se puede observar en el **Cuadro 1.**

Cuadro 1. Argumentos de los estudiantes

SI Razones	NO Razones	%	TOTAL
Ya que la informática es de gran utilidad en todos los campos.		16%	9
Sirve de apoyo para realizar gráficas y trabajos escritos.		50%	27
Por que se puede enseñar inglés a través del Computador.		11%	6
Porque se enseñan en inglés algunas palabras relacionadas con la informática.		5%	3
	Si es importante, pero los conocimientos son muy generales y son muy pocas horas de clases.	9%	5
	Consideran que la informática si es importante, pero esos conocimientos son muy superficiales.	9%	5

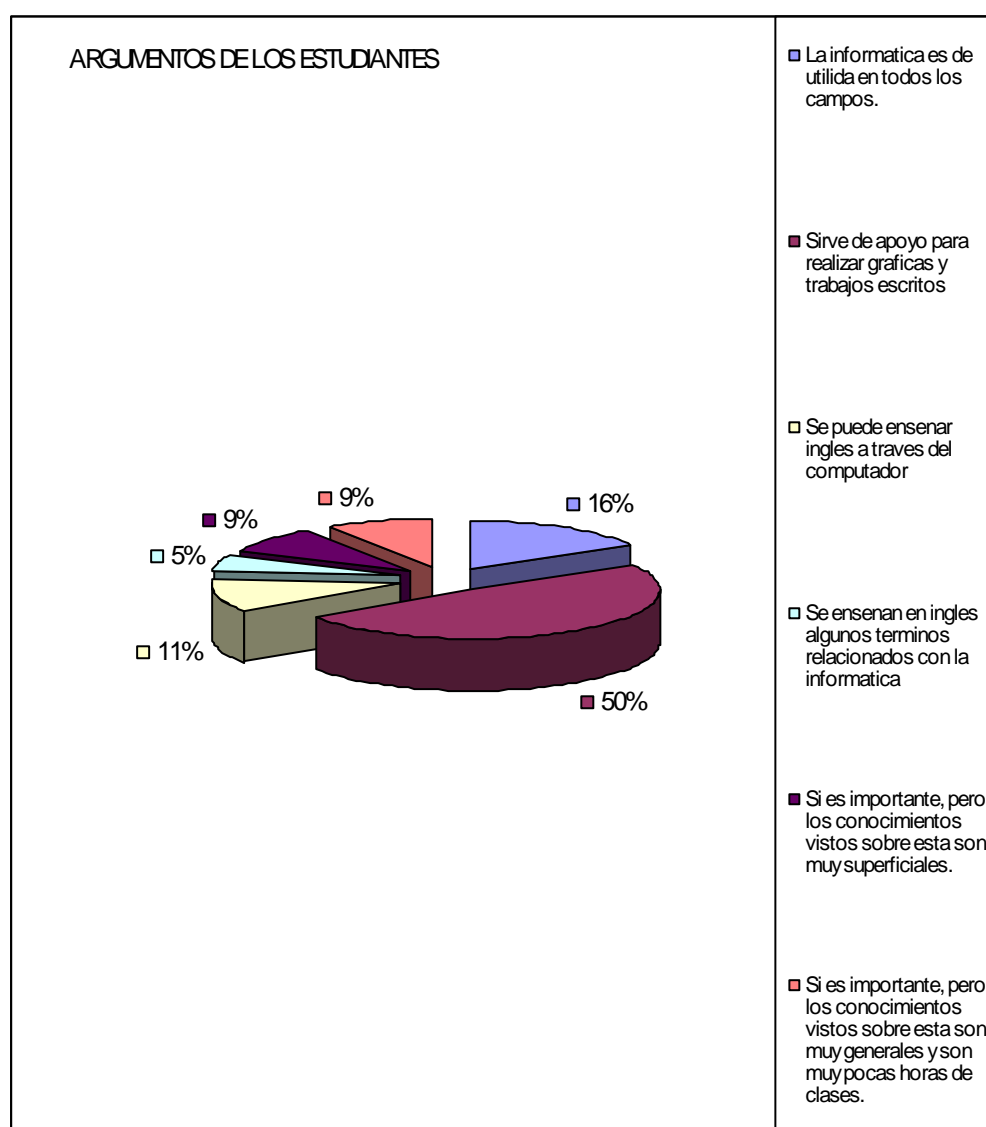
Nueve personas que corresponden a un 16% de la muestra que afirmo dicha pregunta dijeron que si eran funcionales ya que para ellos la informática es de gran utilidad en todos los campos. 27 personas que corresponden al 50% de esta población encuestada que afirmo la pregunta dijeron que si porque sirve de apoyo para realizar gráficas y trabajos escritos.

Seis personas que corresponden al 11% dijeron que si por que se puede enseñar inglés a través del Computador y 3 personas que corresponden al 5% dijeron que si por que se enseñan en inglés algunos términos relacionados con informática.

Por otro lado la población encuestada que afirmó que no eran funcionales los conocimientos que se daban acerca de la informática lo argumentaron de la siguiente manera: 5 personas que corresponde al 9% de la muestra que dijo que no considera que es así por que aunque la informática si es importante, los conocimientos vistos o dados acerca de ella habían sido muy superficiales.

Y las otras 5 personas encuestada que corresponden al 9% que afirmó que no, dijeron que si es importante, pero que los conocimientos son muy generales y son muy pocas horas de clases.

Para mayor claridad observemos la siguiente Figura 2. y sus relaciones:



De todo lo anterior la unidad investigativa concluye, que la mayor parte de los estudiantes encuestados considera que la informática es útil para diversas

acciones, de las cuales solo una mínima parte de la muestra menciona su utilización para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

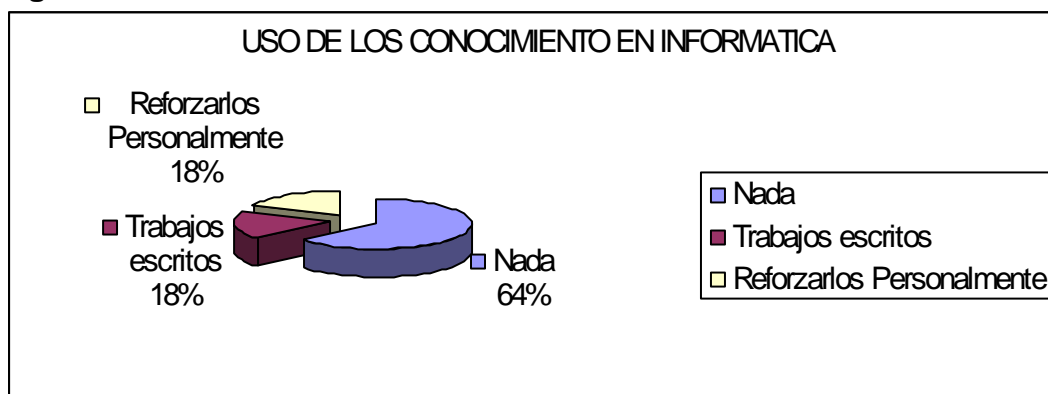
Pregunta N° 3

Figura N° 3. ¿Qué ha hecho con los conocimientos impartidos sobre esta asignatura?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 2. Utilidad de los conocimientos sobre la asignatura.	Total	% Real
Nada	35	64%
Trabajos escritos	10	18%
Reforzarlos personalmente	10	18%
TOTAL	55	100%

Figura 3.



Como se puede evidenciar en la **Figura 3.** Un 64% de la población estudiantil encuestada afirma no haber hecho ninguna utilidad con los conocimientos en informática. Por otro lado 10 personas encuestadas que corresponden a un 18% de la población dicen que los conocimientos de informática los han aplicado para realizar trabajos escritos y otras 10 personas que corresponden también a otro 18% de la población encuestada afirman que dichos conocimientos les han servido para reforzarlos personalmente.

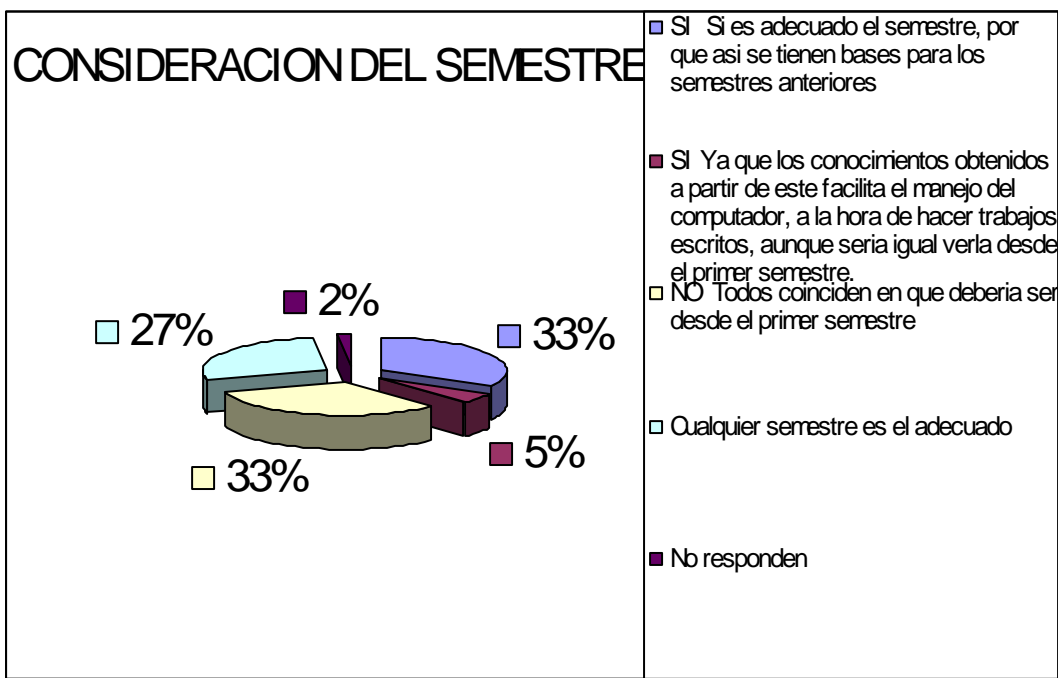
De las respuestas brindadas por la muestra encuestada, se concluye que la temática brindada en el área de informática no es la más adecuada, pues la mejor utilización que está ha podido brindar ha sido la transcripción de textos, y no se ha implementado como apoyo y mediadora y potencializadora del proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 4

Figura N° 4. ¿Considera usted que el semestre en que se ofrece la asignatura es el más adecuado?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 3. Conveniencia del Semestre	Total	% Real
SI	21	38%
NO	18	33%
CUALQUIER SEMESTRE	1	2%
NO RESPONDEN	15	27%
TOTAL	55	100%



Como se puede evidenciar en el **Gráfico 4**. Un 54% de la población estudiantil encuestada considera que el semestre en que se brinda la asignatura si es el más adecuado y por el contrario el 46% restante opina que no, los fundamentos de estas respuestas son las siguientes, 18 personas que corresponden a un 33% de los que afirman que si, lo hacen ya que para ellos así se tienen bases para los semestres posteriores.

Tres personas que corresponden a un 5% afirman que si ya que los conocimientos obtenidos a partir de este semestre facilitan el manejo del Computador a la hora de hacer trabajos escritos, aunque para ellos sería igual verla desde el primer semestre. a que la informática es una asignatura de mucha importancia, por tal razón ellos sugieren que debe verse desde los primeros semestre de la carrera.

Por otro lado 18 personas, que corresponden al 33% coinciden en afirmar que no es el más adecuado, sosteniendo además en que debería verse desde el primer semestre, de la población encuestada 1 persona que corresponde al 2% de la población estudiantil encuestada, afirma que cualquier semestre es adecuado para ver este eje temático y por último 15 personas que corresponde al 27% de la población estudiantil encuestada, no responde sobre la pregunta.

Se concluye entonces que la mayoría de los estudiantes justifican sus respuestas ya sea negativa o positiva sin tener en cuenta si la ubicación de este bloque programático en un semestre tiene relación o no con los demás bloques programáticos que componen el plan de estudios del programa, o si por el contrario el semestre se escoge sin ninguna razón de ser.

Pregunta N° 5

- **Figura N° 5.** ¿Sabes si el contenido temático de la asignatura Informática, ha tenido ajustes, con qué frecuencia?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 4. Conocimiento de Ajustes a la Asignatura	Total	% Real
SI	0	0%
NO	55	100%
TOTAL	55	100%

Como lo vemos en el **gráfico 5**. Un 100% de la población afirman no tener conocimiento de los ajustes que se le han hecho últimamente a este eje temático.

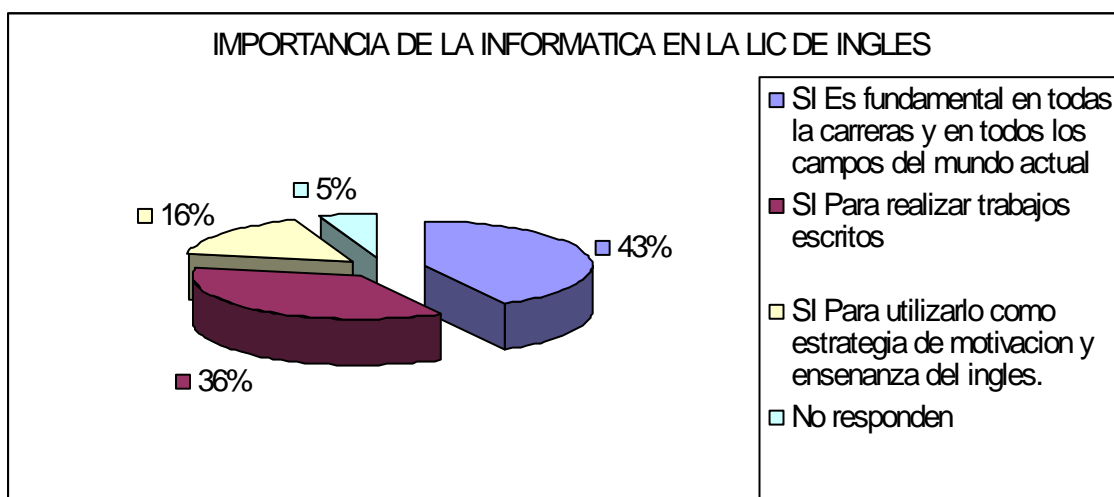


Pregunta N° 6

Figura N° 6. ¿Consideras que la asignatura Informática es fundamental en tu carrera?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 5. Importancia de la Informática en la Licenciatura en Inglés	Total	% Real
SI, es de utilidad en todas las carreras y en todos los campos del mundo actual.	23	43%
SI, para realizar trabajos escritos.	15	36%
SI, para utilizarlo como estrategia de motivación para la enseñanza del inglés.	9	16%
NO	3	5%
TOTAL	55	100%



Como se observa en el **gráfico 6**. Un 95% de la población estudiantil encuestada considera importante la informática integrada a la licenciatura en ingles. De este porcentaje se vierten varias razones, ya 23 personas que representan un 43% de la población estudiantil encuestada opina que SI, ya que la informática es de utilidad en todas las carreras y en todos los campos del mundo actual, otras 15 que corresponden a un 33% lo estimas ya que sirve para realizar trabajos escritos, otras de las 9 personas que afirmaron dicho interrogante y que corresponde a un 16% de la población lo hizo por que para ellos la informática se puede utilizar como estrategia de motivación y de enseñanza, los restantes 3 estudiantes que corresponden a un 5% de la población estudiantil no opino sobre este interrogante.

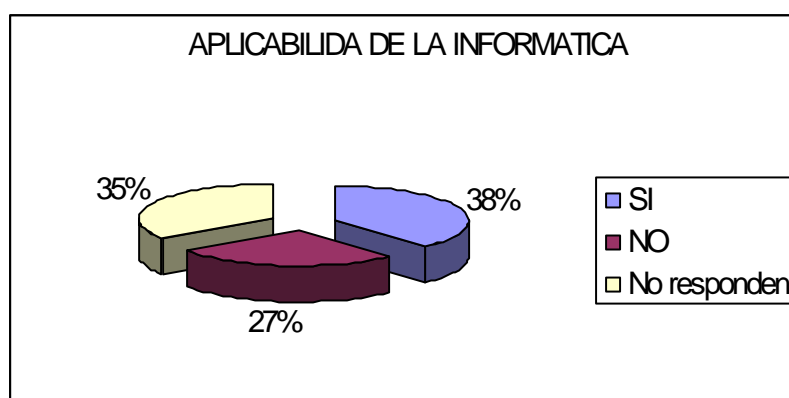
Al igual qué en otras ocasiones los alumnos siguen ratificando las deducciones que hace la unidad investigativa, acerca de que solo miran la informática y los computadores desde el punto de vista de procesamiento de información, solo algunos los contemplan como herramientas didácticas y pedagógicas que sirven en gran medida para potenciar los procesos de transmisión y adquisición de conocimientos.

Pregunta N° 7

Figura N° 7. ¿Te han servido los conocimientos vistos en esta asignatura en la solución de problemas referentes a tu carrera?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 6. Utilización de la Informática en la resolución de problemas referentes a la carrera de Inglés	Total	% Real
SI	21	38%
NO	15	27%
NO RESPONDEN	19	35%
TOTAL	55	100%



Como se logra apreciar en **el gráfico 7**: 21 personas que corresponde a un 38% de la población estudiantil encuestada considera que los conocimientos visto de la asignatura no le han servido a la solución de problemas al enfrentarse a una clase en el salón, otro 27% afirma que no, sosteniendo un 11% que los problemas que se les presentan tienen para ellos soluciones más viables no se han profundizado lo suficiente debido al poco espacio que le brindan a la asignatura, otros 9 estudiantes que corresponden a un 16% de la población encuestada opina que no, ya que los problemas con que a diario se enfrentan no tienen nada que ver con lo aprendido en este eje temático y el otro 36% restante no responde sobre este interrogante.

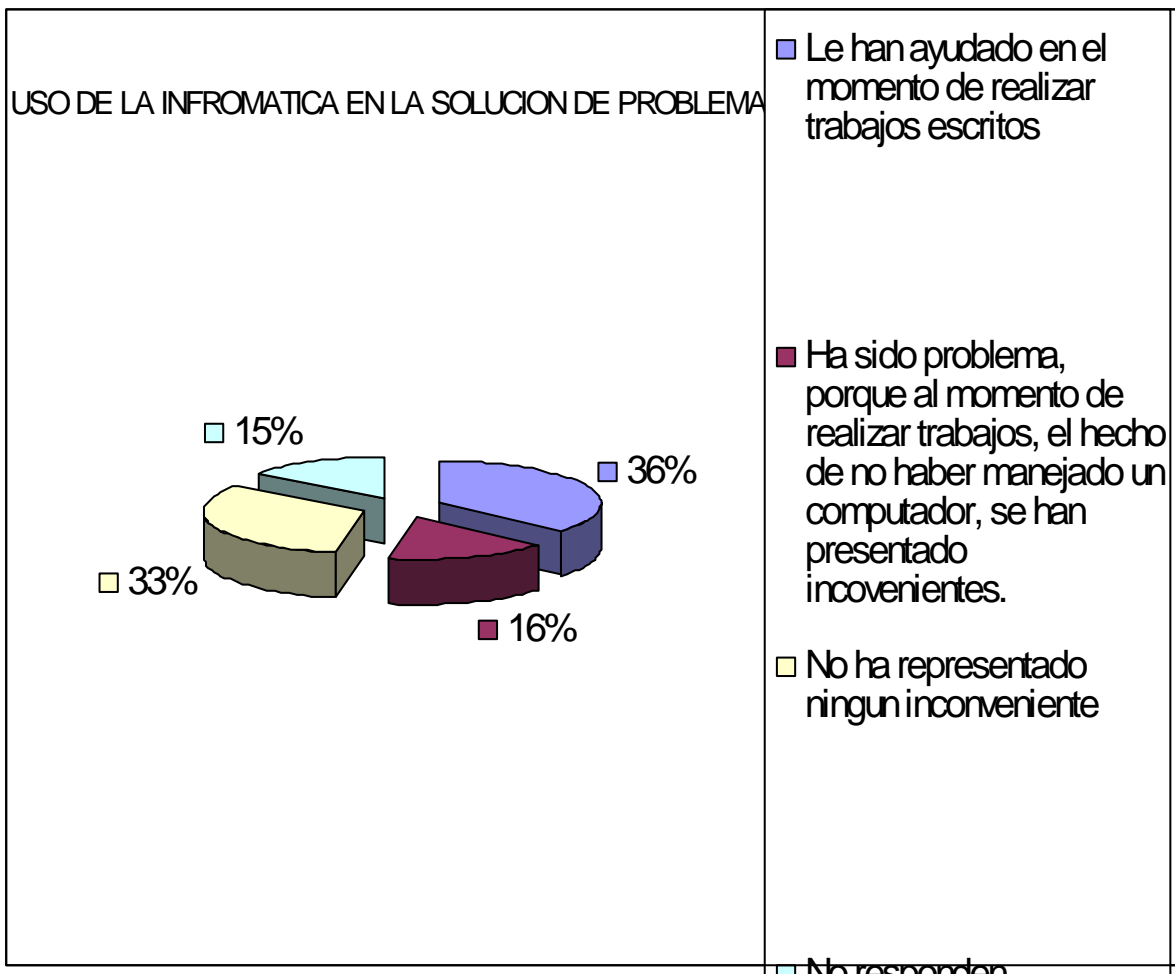
En esta parte de la investigación, ya se puede concluir que es necesario hacer una reestructuración al plan de estudios del bloque programático relacionado con la informática y las TIC's, pues los estudiantes no contemplan la posibilidad de incluirlos en la solución a sus problemas cotidianos de estudio, esta aseveración se hace teniendo en cuenta las respuestas obtenidas en las encuestas.

Pregunta N° 8

Figura N°8 . ¿Dentro de las asignaturas de tu carrera, se ha convertido la informática en un problema para ti o por el contrario ha ayudado a solucionar problemas referentes a tu carrera?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 7. USO DE LA INFROMATICA EN LA SOLUCION DE PROBLEMAS	Total	% Real
SI , para realizar trabajos escritos	20	36%
Si , ha ayudado en el manejo del Computador	9	16%
NO , ha representado ninguna ayuda	18	33%
No responden	8	15%
TOTAL	55	100%



Como se logra apreciar en **el gráfico 8**: 20 personas que corresponden a un 36% de la población estudiantil encuestada consideran que los conocimientos en informática solo le han ayudado a resolver problemas referentes a pasar trabajos dejados en otros ejes temáticos, 9 estudiantes que corresponden a un 16% e la población, que les ha ayudado a resolver problemas referentes al manejo de la computadora, otros 18 estudiantes de los encuestados que representan al 33% de la población opina que no les ha representado ningún problema, ni tampoco les ha ayudado a resolver ningún tipo de inconveniente y los otros 8 estudiantes que corresponden al 15% de la población no responde sobre este interrogante.

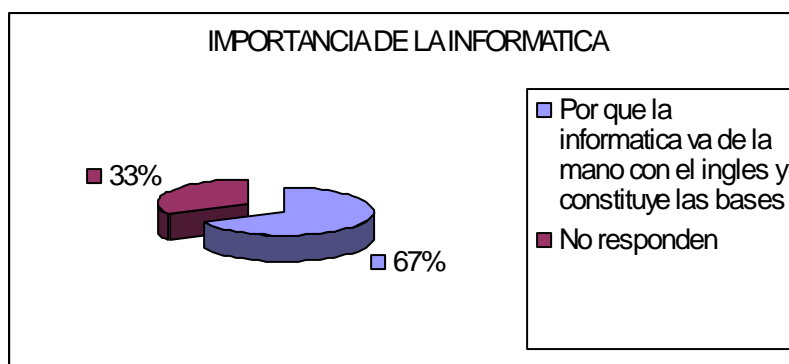
Cuando se pregunta sobre las soluciones educativas que han obtenido de la informática los estudiantes de la Licenciatura en Inglés, la mayoría se ponen de acuerdo en que la ayuda más importante es la de transcripción de texto y trabajos escritos, aunque un alto porcentaje de los encuestados afirma que no lo ha ayudado de ninguna manera.

Pregunta N°9.

Figura N° 9. ¿Estimas que la Informática es una asignatura básica en tú formación?

Número de encuestados en los ocho (8) semestres: 55 estudiantes

Tabla 8. Estimación de lo Básica que es la informática en la carrera de Inglés	Total	% Real
SI,	37	67%
NO	18	33%
TOTAL	55	100%



Como se puede observar en el **gráfico 9** Un 67% de la población estudiantil encuestada considera que la informática si es una asignatura básica para su formación, puesto que consideran que la informática va de la mano con el inglés y juntas constituyen las bases para enfrentarse al mundo actual y los otros 18 estudiantes que corresponden a un 33% no responde sobre este interrogante.

Luego de leer y analizar las respuestas obtenidas en la aplicación de las encuestas, por parte de los estudiantes de licenciatura en Inglés, la Unidad Investigativa concluye, que es lamentable que a la informática se le este observando solo desde el punto de vista de manejo y procesamiento de información, en la transcripción de texto y trabajos escritos y no se tiene en cuenta como herramienta importante y de valiosos aportes en el desarrollo integral de los individuos, en esta caso nos referimos específicamente a los estudiantes de licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba. Aunque en otras respuestas algunos afirman que esos conocimientos no les han servido para nada. Se concluye entonces que la temática establecida y que brindan los docentes no apunta hacia la integración de la Informática con las demás áreas del saber, solo se limitan al manejo de procesadores de texto y hojas de calculo, se hace necesario entonces la reestructuración de esos contenidos, la cual se desarrolla en este trabajo de investigación, se espera entonces que dicha propuesta llene las

expectativas de los estudiantes y docentes, satisfaga en la medida de lo posible las necesidades educativas internas de la carrera y colabore con la formación integral de los estudiantes, y la incorporación adecuada de la informática en el campo educativo.

6.2 ENTREVISTA A LOS DOCENTES

En la entrevista hecha a los docentes que han impartido el eje temático de Informática en la carrera de Lic. en Inglés de la Universidad de Córdoba concuerdan en que este eje temático si se le ha dado la importancia que se merece, ya que se ha podido aplicar con fines educativos que estos estudiantes requieren para aplicar a su labor también de futuros docentes.

Al conversar con ellos sobre los contenidos que se les asignan sobre este eje temático para aplicarlos a la carrera de inglés, aseguran que estos contenidos son dados y se les asignan adecuadamente para cada uno de los programas, aunque este eje programático no se vea en los mismos semestre en todos los programas, así mismo el semestre en que se ofrece la signatura para estos docentes les pareció el más adecuado, ya que es en el tercer semestre de la carrera y este tiempo ya los estudiantes de inglés tienen un conocimiento sobre su carrera y sobre su entorno.

De igual forma un interrogante dado en esta entrevista es acerca de la aplicación que los estudiantes presentan sobre los conocimientos impartidos en este eje temático. A esta pregunta los docentes afirman que los estudiantes si aplican estos conocimientos solucionando problemas referentes a su carrera.

Sin embargo al contrastar este interrogante con uno hecho a los propios estudiantes, estos afirman que los conocimientos dados les han servido únicamente para pasar trabajos escritos y muchos otros no le encontraban aplicación, lo que nos llevo a pensar que no se tiene claro una idea sobre la importancia y aplicabilidad de la informática en el perfil profesional de estos estudiantes.

Un punto importante y nos llevo a pensar mas en crear una propuesta es que los docentes hacían todo lo posible por aplicar a los estudiantes los conocimientos requeridos para su criterio, sin embargo habían varios factores que le impedía este objetivo, entre estos el gran número de estudiantes que se presentaban en los salones, las pocas horas de clases, llevar una secuencia en cuanto a las temática impartidas por x o y docente. De esto propiamente nace la iniciativa para poner en marcha nuestra propuesta. Ya que encontramos es estos aspectos un problema.

7. ASPECTO ADMINISTRATIVO

7.1 RECURSOS

7.1.1 RECURSOS HUMANOS

- ❖ **Unidad Investigativa:** integrada por estudiantes del programa Licenciatura en Informática Educativa y Medios Audiovisuales de la Universidad de Córdoba.
- ❖ **Colaboradores:** Profesionales expertos en Informática Educativa, Inglés, Pedagogía y Metodología.
- ❖ **Población Objeto de Estudio:** Estudiantes del Programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba.

7.1.2 RECURSOS INSTITUCIONALES

- ❖ Programa Licenciatura en Informática Educativa y Medios Audiovisuales de la Universidad de Córdoba.
- ❖ Departamento de Psicopedagogía de La Universidad de Córdoba
- ❖ Departamento de Inglés de la Universidad de Córdoba.

7.1.3 RECURSOS TÉCNICOS

En el desarrollo de esta investigación se necesitaran entre otros materiales:

- ❖ Computador.
- ❖ Disquetes.
- ❖ Escáner.

7.1.4 MATERIALES

- ❖ Papelería.
- ❖ Cuadernos de notas
- ❖ Documentos Impresos

7.2 FINANCIACIÓN

La Investigación, fue financiada en su totalidad por la unidad investigativa.

8 DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGOGICA PARA LA INTEGRACION DE LA INFORMATICA AL PENSUM ACADEMICO DEL PROGRAMA LICENCIATURA EN INGLES DE LA UNIVERSIDAD DE CORDOBA DE ACUERDO AL PERFIL PROFESIONAL DE SUS ESTUDIANTES.

8.1 Destino y Cobertura:

La propuesta pedagógica en mención, va dirigida a docentes y estudiantes del programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba.

8.2 MISIÓN

Apoyar los procesos educativos contenidos dentro del programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, brindándole a sus estudiantes y docentes la oportunidad de utilizar las ventajas educativas de la informática y las herramientas computacionales, como agente mediador y colaborador para lograr una formación integral y mayor facilidad y calidad en el proceso enseñanza – aprendizaje.

8.3 VISIÓN

El programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, contará con estudiantes y a su vez brindará egresados, capaces de proponer y poner en marcha alternativas de solución a problemas educativos, basadas en la utilización de la informática y los computadores, que les permitan explorar, crear e innovar en cuanto a prácticas educativas de la enseñanza – aprendizaje del inglés se refiere.

8.4 JUSTIFICACION

Hablar de computación, es hablar de un tema apasionante en todos los sentidos, nos hace soñar sobre el futuro, nos hace discutir sobre las tecnologías apropiadas y sus costos, las políticas para desarrollar una industria, institución y un país. Pero fundamentalmente hablar de computación o informática es hablar de la necesidad de recursos humanos capacitados, de los cambios en la forma de trabajar y los nuevos empleos, de las nuevas posibilidades de desarrollo individual y hasta de aprendizaje con la inserción de la computadora; hablar de computación es hablar de educación.

Específicamente, en cuanto a informática educativa se refiere, el avance independientemente del estrictamente tecnológico- se ha dado en cuatro aspectos, que se señalan a continuación:

- La aceptación generalizada de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a nuestros alumnos al ritmo que marca la sociedad.
- El enfoque, ya casi consensuado de las computadoras como instrumentos que permiten la integración curricular y no como objetos de estudio en sí mismos.

- La producción nacional y la importación de software educativo en español en casi todas las áreas y niveles del currículo escolar en un número impensado dos o tres años atrás.
- La proliferación de cursos de postgrado en informática educativa, posibilitando la jerarquización de los profesionales de esta área, elevando de esta forma el nivel académico de las clases.

Sin embargo, aún con estos logros, sigue existiendo una real dicotomía, entre lo que muchos chicos hacen en su casa y lo que les brindan en el colegio. La función de un verdadero directivo no sólo es estar a la altura de lo que un alumno puede hacer, sino también estar un paso adelante, en síntesis: prever.

Se debe tener la convicción de que la escuela debe ser un espacio movilizador de la capacidad intelectual, de la creatividad y del sentido innovador de sus conocimientos generados en ella al medio social en el que se halla inserta.

Promover la utilización de la computadora en la escuela, como herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica, orientadora del "saber saber" y del "saber hacer", con el objeto de contribuir con el mejoramiento de la calidad de la Educación, que permita a la persona, mediante comprensión de los códigos de las nuevas tecnologías, entender el mundo en que vive, adaptarse activamente a la sociedad y conscientes de que el conocimiento aquí y ahora, es dinamizador del crecimiento y herramienta fundamental para el cambio y la transformación social.

Informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes y a la escuela misma, en cuanto institución que necesita una organización y poder comunicarse con la comunidad en que se encuentra. Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto. En consecuencia, la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad. No obstante, la mera aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente. El docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del Computador; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindada a través de un

CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal. Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la Informática, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje, aunque se desconozca aún elementos fundamentales de esos campos. Sin embargo, la educación en general y la Informática Educativa en particular, carecen aún de estima en influyentes núcleos de la población, creándose entonces serios problemas educativos que resultan difíciles de resolver y que finalmente condicionan el desarrollo global de la sociedad. La mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más importante de todos los docentes; de allí que la enseñanza individualizada y el aumento de productividad de los mismos son los problemas críticos que se plantean en educación; el aprendizaje se logra mejor cuando es activo, es decir cuando cada estudiante crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento. La duración de las clases y la metodología empleada en la actualidad, son factores que conducen fundamentalmente a un aprendizaje pasivo. Dado que la adquisición de los conocimientos no es activa para la mayoría de los estudiantes la personalización se hace difícil. Sería loable que los docentes dedicasen más tiempo a los estudiantes en forma individual o en grupos pequeños; solamente cuando cada estudiante se esfuerza en realizar tareas, podemos prestarle atención como individuo.

La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, hitos trascendentes en la formación de las personas, con vistas a preservar en la comunidad los valores de la verdad y la justicia. La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, amantes de la verdad y la justicia. En consecuencia toda evaluación de un proyecto de Informática Educativa debería tener en consideración en qué medida se han logrado esos objetivos.

El diseño de una propuesta pedagógica de informática para el programa Licenciatura en Inglés de la Universidad de Córdoba, se hace con el fin de poner a tono a los futuros docentes en el uso de los materiales tecnológicos de modo que les permitan crear nuevos ambientes educativos, para que el proceso de transmisión y adquisición de conocimientos se lleve a cabo de una manera más amena y eficaz.

Se pretende entonces que el docente desarrollando su creatividad, busque la mejor forma de transmitir conocimientos, explotando al máximo los beneficios y bondades educativos que se pueden obtener desde el computador. El objetivo y meta principal de este trabajo de investigación, es "aprender a enseñar a través del computador".

8.5 ENFOQUE:

La propuesta se orienta, con un enfoque interdisciplinario, con la que se pretende apoyar y facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje con la integración de la informática en el desarrollo de los núcleos temáticos, del programa Licenciatura en Inglés, buscando crear estudiantes capaces de proponer y poner en marcha alternativas de solución a problemas educativos referentes a su carrera.

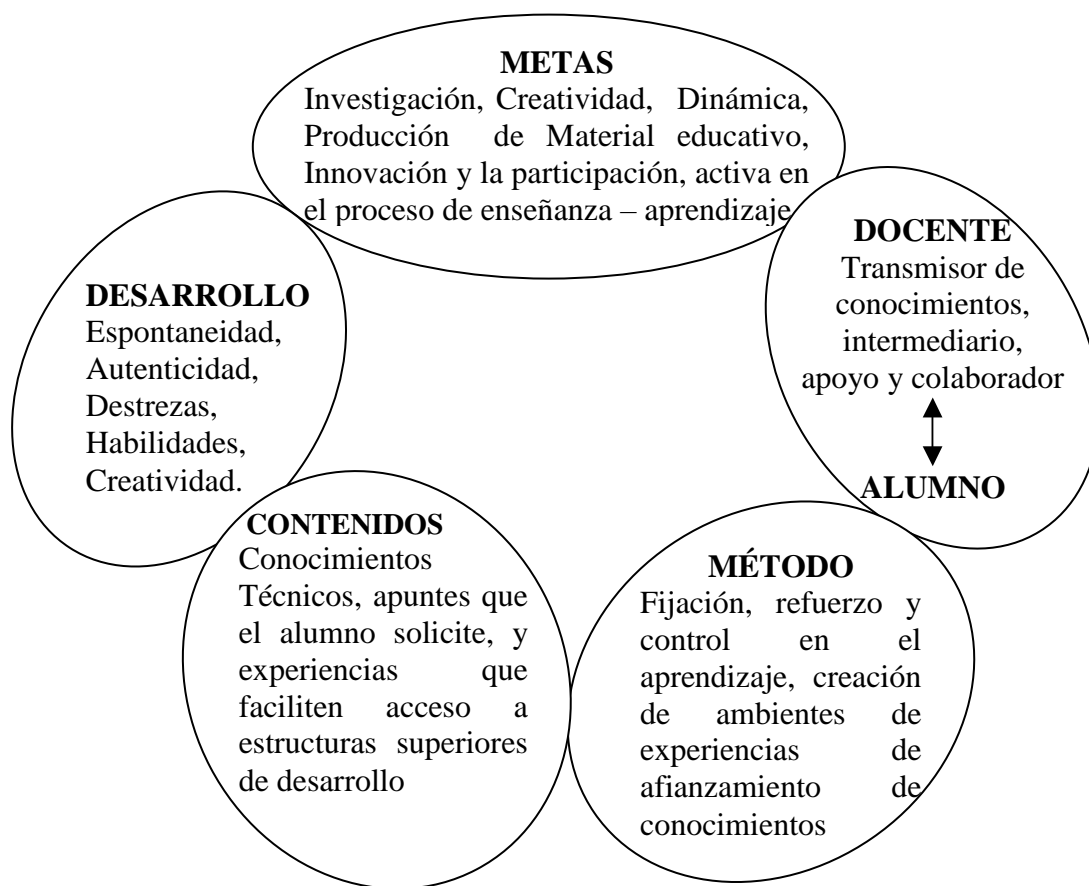
8.6 MODELO PEDAGÓGICO

La propuesta pedagógica desarrollada en este trabajo de investigación, no se enmarca en un modelo pedagógico específico, se puede decir que se trata de una mezcla de algunos de ellos. Así pues se toma un poco del **Modelo Conductista**, orientado básicamente a la fijación y control de diversos objetivos y capacidades cognitivas, que se dan bajo formas de conducta observables por el educador, tales como el razonamiento, la memoria, la atención voluntaria los juicios y la creación artística presente en el educando, este modelo encaja en todos los ejes temáticos que componen la propuesta, ya que se trata también de una transmisión parcelada de saberes técnicos mediante un adiestramiento experimental que utiliza la tecnología educativa.

También va de acuerdo en cierto modo con el **Modelo Desarrollismo Pedagógico** en los ejes temáticos 1.4 y 1.5 pues el estudiante de licenciatura en Inglés recibirá nociones básicas para la elaboración de materiales educativos, que podrá utilizar en la solución a problemas de aprendizaje, el estudiante ampliará si desea esas nociones hasta donde necesite o crea conveniente guiado o apoyado en los conocimientos del profesor, con el fin de elaborar mejores y/o más creativos materiales; este modelo se refiere precisamente a eso, a que cada estudiante acceda progresiva y secuencialmente a una etapa de desarrollo intelectual superior a la que se encuentra. En el desarrollo de los ejes temáticos 1.4 y 1.5 también encaja el **Modelo Romanticismo Pedagógico** pues el estudiante desarrolla las habilidades y cualidades que provienen de su interior, lo que lleva a la explotación de la creatividad y la creación de propuestas innovadoras, características innatas de personas en particular, que al igual que el modelo desarrollismo pedagógico llevaría a la creación de materiales más didácticos.

De acuerdo a lo anterior, se pretende formar un estudiante investigador, participativo, creador de propuestas innovadoras, dinámico, Productor de materiales educativo, desarrollando en ellos la espontaneidad, autenticidad, destrezas, habilidades y la creatividad, por medio de fijación refuerzo y control del

aprendizaje, y la creación de ambientes y experiencias de afianzamiento de conocimientos, se brindaran conocimientos técnicos, apuntes y/o temas que el los alumnos soliciten, y experiencias que faciliten el acceso a estructuras superiores de aprendizaje. La relación de será reciproca alumno – docente, docente – alumno, el docente será un apoyo, mediador y colaborador, aunque en ciertos momentos deba mostrarse solamente como transmisor de conocimientos, el alumno por su parte será un alumno activo con las características señaladas al inicio del párrafo, todo la descrito en estas líneas, se muestra en la siguiente figura.



8.7 PLAN DE ESTUDIO DE LA PROPUESTA

La estructura académica y curricular de la Licenciatura en Inglés, según lo contempla el documento de acreditación previa presentado ante el CNA, se desarrolla a partir de lo enunciado en el decreto 272 de 1998, que comprende los criterios de educabilidad y enseñabilidad y de termina a la pedagogía como el elemento fundante para la formación de educadores, le sigue la investigación, con el fin de mejorar los procesos de adquisición de una segunda lengua, y la proyección que esta pueda tener en la comunidad, pilares que se encuentran estructurados en núcleos temáticos divididos en bloques programáticos cuyo estudio se logra a través de los ejes temáticos, en los cuales se reflexionan de manera interdisciplinaria y los temas y problemas básicos y comunes del saber pedagógico y específico. Luego de haber revisado, el Plan de Estudio de la Licenciatura en Inglés y los aportes que les brinda el eje temático referido a la informática y la tecnología, se reestructuran los contenidos programáticos de este eje con el fin de que actúe como agente mediador y colaborador, para lograr una formación integral y mayor facilidad y calidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para desarrollar el diseño de la propuesta de la Informática integrada con la Licenciatura en inglés, se tuvo presente los siguientes aspectos:

1. III SEMESTRE

ALFABETIZACIÓN COMPUTACIONAL

Conocimiento básico del computador como máquina y de las herramientas estándar más comunes, y nociones generales acerca del Internet:

- ◆ Procesadores de Texto
- ◆ Hojas de Cálculo
- ◆ Presentaciones con Diapositivas y observación y prácticas con materiales y/o propuestas educativas que se pueden desarrollar a partir de estas herramientas.
- ◆ El Internet, que es, como hacer consultas a través de el, y el manejo de correos electrónicos.

Se ubica en este semestre ya que los estudiantes se encuentran en su etapa de fundamentación y familiarización, según lo muestra el plan de estudio de la licenciatura en inglés (Ver anexos), se pretende entonces que conozcan lo más básico de la informática en cuanto a composición física y el manejo de las herramientas estándar y algunas de sus aplicaciones educativas, y la navegación , consultas y comunicaciones por el Internet.

Este eje temático aporta 2 créditos al sistema de créditos de la licenciatura en inglés, se desarrollará durante cuatro horas semanales que se pueden discriminar de la siguiente manera, dos horas acompañados del docente, y dos horas de trabajo independiente en las que se reforzará a través de investigaciones, trabajos

escritos, laboratorios u otra manera las temáticas que se estudian en presencia del profesor. En el desarrollo de este eje, habrá temáticas que el estudiante estará en libertad de escoger si las cursa o no, ya que son contenidos generales que se obtienen con la simple práctica o cursando estudios básicos en informática en cualquier institución de educación formal o no formal al exterior o interior de la universidad. Esta elección debe sustentarse con la presentación de una prueba o validación en la cual se demuestre que verdaderamente maneja y conoce acerca de la temática; la nota mínima que deba obtener y el tipo de prueba o pruebas que haya que presentar, serán decisión de las directivas académicas del programa o de quien corresponda hacerlo.

2. IV SEMESTRE

INFORMATICA EDUCATIVA

❖ La Informática en la Educación:

Los licenciados en Inglés tendrán conocimiento de la funcionalidad y aplicabilidad de la Informática en la educación, que beneficios y que consecuencias trae esta interacción y lo útil que puede ser como medio facilitador de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación de los conocimientos y preparando a sus alumnos para que participen eficazmente en la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, permitiendo un mayor despliegue de los recursos cognitivos que estos poseen. Uno de los medios que se utilizarán para lograr tal propósito, es que los estudiantes tengan la oportunidad de visitar y conocer sitios web's educativos, con el fin de observarlos y revisarlos para tomar de ellos las ideas y conceptos de mayor importancia, y que mas concuerden o se acomoden al entorno estudiantil, social y/o tecnológico en que se desenvuelven.

❖ Nuevas Tecnologías en la Educación

La Informática y la Tecnología inciden de varias maneras en el proceso de formación de las personas. Hablar de Tecnología Educativo, no es hablar sólo de Software Educativo, ya que existen Páginas Web, Videos y presentaciones en otros ambientes computarizados, ejemplo Power Point, muy útiles a la hora de aplicarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Aclaración que se hace ya que a través de estas Nuevas Tecnologías el licenciado en Inglés brindará conocimientos a sus alumnos tratando de despertar en ellos el interés hacia estas nuevas formas de aprendizaje. Para tal efecto deberá acceder a una serie de contenidos, acerca de tecnología educativa, y las web's más importantes acerca de esta temática.

❖ El Software Educativo.

En esta parte los futuros licenciados en Inglés tendrán la oportunidad de empezar a interactuar con Software Educativo ya elaborados con el fin de conocer en que se basan, y de que manera sirven como medio didáctico para facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje y crear un ambiente

agradable para estos, además de lo anterior, trabajaran también con programas educativos que se encuentran navegando a través del Internet.

Al igual que el semestre anterior este también pertenece a la etapa de fundamentación y familiarización, se escogió esta temática para esta parte de el bloque programático, para que los estudiantes empiecen a concientizarse de que el computador no es una simple máquina para procesar información, sino una herramienta que ayudada de aplicaciones educativas, sirve para potenciar de gran modo los procesos de enseñanza aprendizaje en cualquier área del saber, en este caso se refiere específicamente al área de inglés.

Con este también se aportan dos créditos a la licenciatura en Inglés, en este caso los estudiantes no tienen la oportunidad de elegir si desean estudiar o no una temática, ya que los contenidos a desarrollar difícilmente se podrán obtener en estudios alternos a los realizados en la universidad. Este eje se desarrollará con una intensidad de cuatro horas semanales y en su mayor parte los estudiantes deberán estar acompañados del docente, ya que es un eje generalmente teórico y serán pocos los momentos de trabajo individual.

3. VI SEMESTRE

SOFTWARE, VIDEO y PÁGINAS WEB APLICADOS A LA EDUCACIÓN

- ❖ Definición y Características de Software, Video y Páginas Web Educativos.
Qué es Software, Video y Páginas Web's Educativos, que características cumplen y que los diferencian de los demás tipos.
- ❖ Funciones del Software, el Video y las Páginas Web's Educativos.
Conocer la aplicabilidad que estos materiales tienen en el ámbito educativo y su apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- ❖ Clasificación de los Programas Didácticos.
Dependiendo de las características y el modo como manejan la información, los estudiantes aprenderán a clasificar los softwares, las Páginas Web y videos educativos, con el fin de escoger al más adecuado al momento de desarrollar un tema específico.
- ❖ Estructuración de los Softwares, las Páginas Web y Videos Educativos.
Aquí se aprenderá a distinguir las diferentes partes que conforman un Software Educativo, y el modo como se conectan las unas con las otras, es decir se conocerá la organización de un Software, de una Página Web y un Video Educativo.
- ❖ Evaluación de Software, Páginas Web y Video Educativo.
Desarrollar en los futuros docentes de Inglés un particular criterio para elegir adecuadamente los diferentes Softwares, Páginas Web y Videos Educativos a implementar en sus clases, a partir de los conocimientos adquiridos y vistos anteriormente otros para su consideración, como por ejemplo el nivel de los

alumnos, el currículo de estudios, la didáctica de la enseñanza y los requerimientos técnicos para su correcta utilización al momento de tomarlo como apoyo en la enseñanza.

Este semestre hace parte de la etapa del proceso docente en el aula, se escogió esta temática y se ubicó en esta parte de la carrera, porque la evaluación de software, páginas web y video educativo, hace parte de uno de los procesos que debe desarrollar un docente que aplique las tecnologías de la educación, desarrolle sus clases de la manera más productiva posible.

Desarrollando este eje durante cuatro horas semanales se obtienen dos créditos; las cuatro horas se pueden dividir en dos horas semanales acompañadas del docente y las dos horas restantes serán utilizadas en el estudio y refuerzo de las temáticas de manera como lo disponga el docente de igual forma serán evaluadas y supervisadas de manera como él lo crea conveniente. La mayor parte por no decir que todos los contenidos a tratar durante todo el semestre, serán de carácter obligatorio, ya que las pautas para la evaluación de Software, Páginas Web y Video Educativo, temas en los cuales se basa este eje, necesitan de mucho acompañamiento y guía por parte del docente, y muy raramente se aprenden es estudios ajenos a la universidad.

4. VIII SEMESTRE

LAS TIC's (Tecnologías de la Información y Comunicación) PARA LA CREACIÓN Y DESARROLLO DE MATERIALES EDUCATIVOS

Dar los conocimientos básicos para el desarrollo y producción de materiales educativos, utilizando las herramientas estándar; brindando la posibilidad de manejar dichas herramientas de una manera creativa y didáctica; también recibirán las herramientas más generales para la elaboración de Páginas Web.

En este semestre se inicia la etapa de producción y docencia, por tal razón se incluye aquí este eje temático, y porque guarda cierta similitud con dos ejes temáticos para la producción de materiales educativos que estipula el plan de estudios de la carrera en el octavo y el noveno semestre contienen denominados, DISEÑO DE MATERIALES EN PRIMARIA, que se cursa en el VIII semestre y DISEÑO DE MATERIALES EN SECUNDARIA, en el IX semestre.

El aporte que hace este eje temático es de 2 créditos, al sistema de créditos que se maneja en la licenciatura en inglés; se desarrollará durante cuatro horas semanales, sus contenidos son obligatorios y requiere que los estudiantes estén acompañados del docente la mayor parte de las horas dedicadas a el, ya que son temas de muchos conocimientos técnicos, a los cuales se debe acceder con la colaboración del profesor. Lo anterior no quiere decir que los estudiantes no tendrán horas de trabajo independiente, pues las temáticas suelen ser abiertas y brindan la oportunidad de ser estudiadas y/o reforzadas sin necesidad de que el docente este presente siempre, lo que lleva a fortalecer también la técnica que

adquieran los estudiantes para desarrollar los materiales y propuestas educativas que se mencionan en el nombre de este eje temático.

5. IX SEMESTRE

CREACIÓN Y DESARROLLO DE MATERIALES EDUCATIVOS

Fomentar en los futuros docentes de inglés la potencialidad de crear materiales educativos didácticos y creativos, a partir de los conocimientos vistos anteriormente. El material que se desarrollará será el que el estudiante considere conveniente y necesario para el tema que tratará.

Este eje temático guarda casi que la misma similitud del anterior con los que plantea el plan de estudios del programa vigente en la licenciatura en inglés, se ubica en este semestre ya que los estudiantes están terminando sus estudios profesionales y a punto de empezar su vida profesional, para lo cual podrán utilizar los materiales que aquí se desarrollaran y todo lo relacionado a tecnología educativa que estudiaron y aprendieron en su recorrido por este bloque programático.

Este eje se desarrolla en cuatro horas semanales y suma un total de dos créditos, no se desarrolla ningún contenido temático en especial, su objetivo es desarrollar y producir los contenidos temáticos que se aprendieron en el semestre anterior, para lo cual el estudiante trabajará la mayor parte del tiempo en forma independiente, el docente estará presente sólo para las asesorías que se estimen convenientes y necesarias y/o para los refuerzos que se requieran. No hay contenidos obligatorios ni flexibles, lo que si se hace estrictamente obligatorio es la presentación de una propuesta final donde se perciban todos los conocimientos que se adquirieron a lo largo de todos los Ejes Temáticos que componen el Bloque Programático, este eje es uno de los que más suma a los 14 totales que aporta este Bloque al programa Licenciatura en Inglés.

NÚCLEO TEMÁTICO 2. MODELOS DEL PROCESO EDUCATIVO Y PEDAGÓGICO

Objetivo General: Desarrollar elementos teóricos y prácticos del proceso educativo y pedagógico y su validación, teniendo en cuenta la investigación de los modelos pedagógicos, del sentido del quehacer, de las características de docentes y estudiantes, de la pertinencia y trascendencia de los saberes, con el fin de que el nuevo docente, innovador y mediador de los saberes, contribuya al desarrollo humano de los estudiantes y a la construcción de un nuevo país.

III SEMESTRE

BLOQUE PROGRAMÁTICO	OBJETIVO	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVO	JUTIFICACIÓN	ACTORES PROFESIONALES	FONDO DE TIEMPO
1. TECNOLOGIA Y EDUCACIÓN.	Desarrollar en los estudiantes de Licenciatura en Inglés habilidades y destrezas que ayuden a implementar estrategias didácticas y metodológicas que se tomen como apoyo para el mejoramiento de la educación, y potencializar la utilización de la Tecnología Informática como herramienta útil y colaboradora en el desarrollo del quehacer educativo	1.1 ALFABETIZACIÓN COMPUTACIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar una amplia base teórico-práctica de las herramientas estándar. Esencialment e sobre manejo de textos, hojas de cálculo y presentacione s con diapositivas. Observar las aplicaciones educativas que contienen dichas herramientas. Brindar nociones generales acerca del Internet, como se investiga y se comunica a través de el. 	El estudiante de Licenciatura en Inglés debe adquirir el conocimiento básico de las herramientas estándar, el Internet, y el computador en general, pues son necesarios para la transcripción de textos, trabajos en hojas de cálculo y presentaciones en diapositivas, investigaciones y consultas que son importantes y útiles en su desempeño profesional. Además tendrán la oportunidad de observar aplicaciones y propuestas educativas que se pueden desarrollar a partir de estas herramientas.	Licenciado en Informática Educativa.	SUBTOTAL TOTAL 4 64

IV SEMESTRE

BLOQUE PROGRAMÁTICO	OBJETIVO	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVO	JUTIFICACIÓN	ACTORES PROFESIONALES	FONDO DE TIEMPO
1. TECNOLOGIA Y EDUCACIÓN.		1.2 INFORMÁTICA EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer los conceptos generales que se manejan alrededor de la Informática Educativa. • Definir el estado de arte de las TIC's a nivel internacional, nacional y regional. • Utilizar software educativo, y páginas Web del área de inglés verificando sus potenciales educativos. 	Promover la utilización de la computadora y de las TIC's en la escuela como herramientas tecnológicas con una finalidad esencialmente pedagógica, orientadoras del proceso educativo, con el objeto de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación.	Licenciado en Informática Educativa	SUBTOTAL TOTAL 4 64

VI SEMESTRE

BLOQUE PROGRAMÁTICO	OBJETIVO	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVO	JUTIFICACIÓN	ACTORES PROFESIONALES	FONDO DE TIEMPO
1. TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN		1.3 SOFTWARE, PAGINAS WEB Y VIDEO APLICADOS A LA EDUCACIÓN	Proporcionar a los estudiantes de licenciatura en Inglés los conocimientos básicos acerca de las funciones, clasificación estructuración y evaluación de software, páginas Web y video educativo.	El estudiante de Licenciatura en Inglés debe estar en la capacidad de seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del Computador; o el televisor, será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta la información brindada a través de un CD-ROM, un Video o una Página Web en un simple libro animado. Por sobre todo el docente tendrá la precaución de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.	Licenciado en Informática Educativa	SUBTOTAL TOTAL 4 64

VIII SEMESTRE

BLOQUE PROGRAMÁTICO	OBJETIVO	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVO	JUTIFICACIÓN	ACTORES PROFESIONALES	FONDO DE TIEMPO
1. TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN		1.4 LAS TIC's PARA LA CREACIÓN Y DESARROLLO DE MATERIALES EDUCATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar las TIC's en la elaboración de materiales educativos aplicados a la enseñanza del Inglés 	El estudiante de Licenciatura en Inglés recibirá las nociones básicas sobre la elaboración de materiales educativos (presentaciones, animaciones, Páginas Web), que podrá utilizar en la solución a problemas de aprendizaje.	Licenciado en Informática Educativa	SUBTOTAL 4 TOTAL 64

IX SEMESTRE

BLOQUE PROGRAMÁTICO	OBJETIVO	EJES TEMÁTICOS	OBJETIVO	JUTIFICACIÓN	ACTORES PROFESIONALES	FONDO DE TIEMPO
1. TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN		1.5 PRODUCCIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Crear y desarrollar materiales educativos que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en un contexto educativo particular. 	El estudiante de Licenciatura en Inglés estará en la capacidad y deberá elaborar materiales educativos, que utilizará como apoyo a la solución de un y/o unos problemas de aprendizaje de un tema específico.	Licenciado en Informática Educativa	SUBTOTAL TOTAL 4 64

Todo lo expresado en los diagramas anteriores, se expresa de manera más detallada en el contenido temático de todos los ejes que se muestra a continuación.

Universidad de Córdoba
Facultad de Educación y Ciencias Humanas
Departamento de Informática
Plan de desarrollo de bloques y ejes temáticos

Al llegar al nuevo milenio, los cambios se vislumbran, por eso todos debemos prepararnos para ese entorno lleno de grandes oportunidades.

La tecnología y la educación en todas sus manifestaciones cambiarán la forma de vivir, de trabajar, de producir, de comunicarnos. Ante toda esa dinámica el sistema educativo tiene un reto muy importante y se hace necesario tener conocimientos básicos para mejorar la calidad de la enseñanza en todos los aspectos, dándose constantemente cuestionamientos de principios, objetivos y reinventando metodologías que lleven a la creación de nuevos y buenos modelos para el quehacer educativo y pedagógico.

Por todos esos motivos, se desarrolla este bloque programático, subdividiéndolo en ejes temáticos importantes como lo son: la Alfabetización Computacional, la Informática Educativa, Los Softwares y los Videos en la Educación, las Tic's y la Producción de Materiales educativos, temas tales que permiten al estudiante estar a la vanguardia de los cambios y avances que se dan en dicho campo y formarse como seres con proyectos de creatividad e innovación ilimitados y abiertamente estructurados.

Además de los elementos mencionados, los ejes anteriores tratan de responder a las exigencias que hace la ley 115 y complementa el decreto 272 sobre educación y que determina la necesidad de que un docente en el siglo XXI deba estar acorde al dominio de las tecnologías de la información y comunicación en educación.

ALFABETIZACIÓN COMPUTACIONAL

Datos Generales

Programa:	Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades (Inglés)
Núcleo Temático:	MODELOS DEL PROCESO EDUCATIVO Y PEDAGÓGICO
Bloque Programático:	Tecnología y Educación.
Semestre:	III
Total de Horas:	4 horas semanales
Total de Créditos:	2 créditos

Introducción:

El desarrollo de la Alfabetización Computacional pretende dar al estudiante de Licenciatura en Inglés, conocimientos acerca de los procesadores de texto, las hojas de cálculo y los programas para la elaboración de presentaciones en diapositivas y algunas de sus aplicaciones, elementos que se consideran suficientes en este eje para estructurar ambientes de aprendizaje mediados con informática y que enmarcaran en el estudiante ideas y conceptos de materiales educativos, diferentes e interactivos.

Justificación:

Los docentes en formación de licenciatura en inglés, deben apropiarse de una serie de conocimientos básicos que les permitirá desarrollar actividades cualitativas, en cualquier ámbito de su vida, ya sea a nivel estudiantil o profesional, ya que el manejo de las herramientas estándar y el computador en general son necesarias, si se desea considerar como un ser humano cambiante, interdisciplinario y acorde a la vanguardia del mundo actual. Además se tendrá la oportunidad de observar aplicaciones y propuestas educativas que se pueden desarrollar a partir de estas herramientas.

Objetivos:

- Proporcionar una amplia base teórico-práctica de las herramientas estándar. Esencialmente sobre manejo de textos, hojas de cálculo y presentaciones con diapositivas.
- Observar las aplicaciones educativas que contienen dichas herramientas.
- El INTERNET, y el papel que juega en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Contenido Temático:

Unidad I

- Procesadores de Texto
 - Introducción a los procesadores de texto
 - Herramientas y Ventanas de un programa de procesamiento de textos.
 - Interactuando con programas para procesar texto.
 - Los procesadores de texto como apoyo en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Unidad II

- Hojas de Cálculo
 - Introducción a las Hojas de Cálculo
 - Herramientas y Ventanas de una Hoja de Cálculo
 - Interactuando con las hojas de cálculo.
 - La Hoja de Cálculo como apoyo en el proceso de Enseñanza Aprendizaje

Unidad III

- Presentaciones en Diapositivas
 - Introducción a los programas para presentación de Diapositivas.
 - Herramientas y ventanas de un programa para presentaciones en Diapositivas.
 - Interactuando con programas para presentar diapositivas.
 - Las presentaciones en Diapositivas como apoyo en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Unidad IV

- Internet
 - ¿Qué es el Internet?
 - Como hacer consultas en la Web (Motores de Búsqueda)
 - Correos Electrónicos, como crearlos y como comunicarse a través de ellos.

Cronograma para el desarrollo del Contenido Programático

Unidad Formativa	Nombre	Tiempo Estimado
1	Procesadores de Texto	3 semanas
2	Hojas de Cálculo	3 semanas
3	Presentaciones en Diapositivas	3 semanas
4	Internet	3 semanas

Metodología

Se requiere de mucha participación en clase por parte del estudiantado, las temáticas suelen ser comunes y es también fácil obtener bibliografía y apuntes sobre los temas a tratar, lo que indica que las clases en su mayoría podrían ser desarrolladas por los mismos estudiantes, aclarando por supuesto que el docente debe estar atento siempre y apoyar y cooperar en los momentos en los cuales sea necesario.

Sistema de Evaluación

Se evaluará a los estudiantes por medio de:

- Demostraciones en el computador
- Exposiciones
- Trabajos escritos, y sustentación de los mismos

Criterios para la evaluación

- Manejo de los contenidos desarrollados en las sesiones de clase.
- Manejo programas que se estudian en las unidades que componen el eje temático.
- Calidad de los trabajos que se le asignen para hacer, conozcase calidad como la riqueza del contenido y las herramientas y ayudas utilizadas de los programas que se les da a conocer en este eje temático.

INFORMÁTICA EDUCATIVA

Datos Generales

Programa:	Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades (Inglés).
Núcleo Temático:	MODELOS DEL PROCESO EDUCATIVO Y PEDAGÓGICO
Bloque Programático:	Tecnología y Educación.
Semestre:	IV
Total de Horas:	4 horas semanales
Total de Créditos:	2 créditos

Introducción:

La investigación docente desafortunadamente no se está efectuando de manera permanente y se puede decir que las actuales no se están aplicando a nuestras necesidades. Sumado a lo anterior en nuestra región suele presentarse el fenómeno que se conoce como analfabetismo tecnológico, esto nos lleva a pretender articular en la propuesta una capacitación sobre la informática educativa que permita crear en el educando en inglés la difusión de los recursos tecnológicos a los procesos educativos, ya que se busca que el computador no sea visto como una simple máquina para procesar datos, sino como una herramienta que ayudado de aplicaciones educativas mejorará y desarrollará destrezas en cualquier área del saber, en este caso en el de inglés, viendo la funcionalidad, aplicabilidad y beneficios que proporciona como instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje.

Justificación:

El docente en formación de licenciatura en inglés debe apropiarse de una serie de estrategias que les permita promover la utilización de la computadora y de las tic's como herramienta tecnológica pero con una finalidad educativa y pedagógica, orientadoras del proceso educativo, con el objeto de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación ahorrando tiempo y esfuerzos y haciendo que la relación y comunicación estudiante-profesor sea mucho más agradable y dinámica.

Objetivos:

- Establecer los conceptos generales que se manejan alrededor de la Informática Educativa.

- Definir el estado de arte de las TIC's a nivel internacional, nacional y regional.
- Utilizar Software Educativo y Páginas Web del área de inglés, verificando sus potencialidades educativas.

Contenido Temático:

Unidad I

- Informática en la Educación
 - Funcionalidad y Aplicabilidad de la Informática en la Educación
 - Beneficios y Consecuencias de la Informática en la Educación
 - Informática como Instrumento potenciador y falcitador de nuevos aprendizajes.

Unidad II

- Nuevas Tecnologías en la Educación
 - Avances Tecnológicos Educativos
 - Tecnología Educativa
 - Elementos que conforman la Tecnología Educativa
 - Aplicabilidad de la Tecnología Educativa
 - Las Web's más importantes sobre Tecnología Educativa

Unidad III

- Software y Páginas Web Educativos
 - Visualización y Conocimiento de Sofwares y Páginas Web Educativos
 - Programas Educativos Desarrollados En la Web

Cronograma para el desarrollo del Contenido Programático

Unidad Formativa	Nombre	Tiempo Estimado
1	Informática en la Educación	4 Semanas
2	Nuevas Tecnologías en la Educación	4 Semanas
3	Software Educativo	4 Semanas

Metodología

La mayor parte de estas de estas clases serán impartidas o dictadas por el docente, las temáticas son poco comunes en nuestro entorno y por lo tanto el estudiante debe estar siempre atento a las recomendaciones y los conocimientos que transmita el profesor, lo anterior no quiere decir que los estudiantes no tendrán participación en las clases, por el contrario, deberán demostrar su espíritu investigador y mostrar sus inquietudes, ideas u opiniones ante sus compañeros.

Sistema de Evaluación

Se evaluará a los estudiantes por medio de:

- Investigaciones.
- Exposiciones y participaciones en clases.
- Trabajos escritos, y sustentación de los mismos.
- Evaluaciones escritas (para conocer opiniones y conceptos propios acerca de las temáticas tratadas).

Criterios para la evaluación

- Manejo de los contenidos desarrollados en las sesiones de clase.
- Interpretación de los conceptos y las ideas que se han trabajado en el salón de clases
- Calidad de los trabajos escritos y las investigaciones que se le asignen para llevar a cabo, la cual se medirá en la riqueza de los contenidos y la interpretación y manejo que se tenga de los mismos.

EL SOFTWARE Y EL VIDEO APLICADOS A LA EDUCACIÓN

Datos Generales

Programa:	Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades (Inglés)
Núcleo Temático:	MODELOS DEL PROCESO EDUCATIVO Y PEDAGÓGICO
Bloque Programático:	Tecnología y Educación.
Semestre:	VI
Total de Horas:	4 horas semanales
Total de Créditos:	2 créditos

Introducción:

Este semestre hace parte de la etapa del proceso docente en el aula, se escogió esta temática y se ubicó en esta parte de la carrera, porque la evaluación de software y video educativo, hace parte de uno de los procesos y es uno de los más importantes, que debe desarrollar un docente que aplique las tecnologías de la educación, para que el desarrollo sus clases de la manera más productiva posible, que se refleje que de verdad la informática y los medios audiovisuales son de mucha ayuda y colaboración en el proceso de enseñanza aprendizaje .

Esta evaluación se hace necesaria y conveniente, pues de esta manera el docente tiene la oportunidad de hacer una elección certera de los materiales que utilizará, teniendo en cuenta la calidad de los contenidos.

Justificación:

“La tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad. No obstante, la mera aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente. El estudiante de Licenciatura en Inglés debe estar en la capacidad de seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del Computador; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta la información brindada a través de un CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal. Por sobre todo el docente tendrá la precaución de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, ambiguos, errados o que den lugar a confusiones y equivocaciones”.

Objetivos:

Proporcionar a los estudiantes de licenciatura en Inglés los conocimientos básicos acerca de las funciones, clasificación estructuración y evaluación de software y video educativo.

Contenido Temático:

Unidad I

- Definición y Características de Software y Video Educativo
 - Qué es Software y Video Educativo
 - Características de los Softwares y los Videos Educativos
 - Funciones de los Softwares y los Videos Educativos
 - Estructuración de los Softwares y los Videos Educativos

Unidad II

- Evaluación de Software y Video Educativo
 - Como evaluar Software, Video y Programas Educativos

Cronograma para el desarrollo del Contenido Programático

Unidad Formativa	Nombre	Tiempo Estimado
1	Definición y Características de Software y Video Educativo.	2 Semanas
2	Evaluación de Software y Video Educativo	5 Semanas

Metodología

De manera similar el eje temático anterior, la mayor parte de estas clases serán impartidas o dictadas por el docente, las temáticas son poco comunes pero no del todo extrañas en nuestro entorno y por lo tanto el estudiante debe estar siempre atento a las recomendaciones y los conocimientos que transmita el profesor, aunque esto no deja de lado la participación en clases y las investigaciones que el estudiante desarrolle por iniciativa propia y por disposición del docente.

Sistema de Evaluación

Se evaluará a los estudiantes por medio de:

- Investigaciones.
- Exposiciones y participaciones en clases.

- Trabajos escritos, y sustentación de los mismos acerca de poner en práctica los conocimientos adquiridos.
- Prácticas en el salón de clases.
- Evaluaciones escritas (para conocer opiniones y conceptos propios acerca de las temáticas tratadas).

Criterios para la evaluación

- Manejo de los contenidos desarrollados en las sesiones de clase.
- Interpretación de los conceptos y las ideas que se han trabajado en el salón de clases
- Calidad de los trabajos escritos y las investigaciones que se le asignen para llevar a cabo, la cual se medirá en la riqueza de los contenidos y la interpretación y manejo que se tenga de los mismos.
- Calidad de las prácticas desarrolladas en el salón de clases.
- Participaciones en clases, con ideas y conceptos claros y precisos, y/o para aclarar ideas equívocas o despejar dudas.

LAS TIC'S PARA EL DESARROLLO Y CREACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS

Datos Generales

Programa:	Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades (Inglés)
Núcleo Temático:	MODELOS DEL PROCESO EDUCATIVO Y PEDAGÓGICO
Bloque Programático:	Tecnología y Educación.
Semestre:	VIII
Total de Horas:	4 horas semanales
Total de Créditos:	2 créditos

Introducción:

Con el fin de poner en práctica una de las maneras de como la informática y los medios audiovisuales pueden ser herramientas claves en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se pone en marcha la elaboración de materiales educativos, que son de gran ayuda en la solución a problemas específicos de aprendizaje, para desarrollar tales materiales es necesario poner en práctica ciertas técnicas, que variarán y dependerán de las herramientas del programa bajo el cual se desarrollen los materiales educativos. En esta parte de la carrera se aprenderá a elaborarlos y crear pequeñas propuestas, luego, se llevará a cabo

una especie de proyecto para la solución de un problema educativo real y específico.

Justificación:

Se hace estrictamente necesario, la apropiación de estrategias y técnicas por medio de las cuales los estudiantes darán vida a los ya tantas veces mencionados materiales educativos, por tal razón se incluye el estudio de dichas herramientas, dentro de la propuesta educativa que integra la tecnología educativa al inglés.

Objetivos:

Utilizar las TIC's en la elaboración de materiales educativos aplicados a la enseñanza del Inglés.

Contenido Temático:

Unidad I

- Qué son Materiales Educativos
- Clasificación de Materiales Educativos
- Para que sirven los Materiales Educativos

Unidad II

- Técnicas para la Creación de Materiales Educativos
- Desarrollo de Páginas Web.

Cronograma para el desarrollo del Contenido Programático

Unidad Formativa	Nombre	Tiempo Estimado
1	Introducción al Desarrollo de Materiales Educativos	2 Semanas
2	Técnicas para la Creación de Materiales Educativos	7 Semanas

Metodología

Las Técnicas para crear y desarrollar los materiales educativos, serán brindadas por el profesor, y estará en la libertad de asignar al estudiante el estudio o la investigación de manera extraclase de alguna o algunas técnicas que podrán ser discutidas en sesiones de clases y aplicadas posteriormente en los materiales a desarrollar.

Sistema de Evaluación

Se evaluará a los estudiantes por medio de:

- Investigaciones.
- Exposiciones y participaciones en clases.
- Aplicación correcta de las técnicas en ejercicios a desarrollar en el salón de clases.
- Evaluaciones prácticas en las cuales el docente pueda observar el manejo correcto de las técnicas aprendidas.
- Trabajos prácticos llevados a cabo de manera extraclase y que posteriormente deberán ser sustentados ante el docente.

Criterios para la evaluación

- Manejo de las técnicas desarrolladas y conocidas en las sesiones de clase.
- Calidad de los trabajos prácticos ya sea llevados a cabo de forma extraclase o en presencia del profesor, la calidad se refiere a la aplicación correcta de las técnicas para la elaboración de los materiales y a la creatividad e ingenio para el desarrollo de los mismos.
- Participaciones en clases, con ideas y conocimientos nuevos y para aclarar dudas propias o de los compañeros.

PRODUCCIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS

Datos Generales

Programa:	Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades (Inglés)
Núcleo Temático:	MODELOS DEL PROCESO EDUCATIVO Y PEDAGÓGICO
Bloque Programático:	Tecnología y Educación.
Semestre:	IX
Total de Horas:	4 horas semanales
Total de Créditos:	2 créditos

Introducción:

La elaboración de un material didáctico y educativo, es una acción pedagógica que requiere el desarrollo de un concepto permanente de planificación, de diseño, de uso o de experimentación del mismo en el aula y de revisión y actualización para mejorarlo.

Esta propuesta apunta justamente a satisfacer esas necesidades, ya que el educando con los conocimientos vistos anteriormente se considerará un agente previo para estructurar ambientes de aprendizajes mediados con informática, de tal forma que responda a una educativa de una comunidad específica (problema real) y que la articulará en material interactivo, propio de su área (inglés).

Justificación:

El estudiante de Licenciatura en Inglés deberá apropiarse de una serie de estrategias que permitan desarrollar investigaciones cualitativas de un tema específico y determinar las necesidades educativas que puedan ser atendidas con la producción e implementación de un material educativo, (entendiéndose este como un material diseñado especialmente para apoyar un proceso de enseñanza aprendizaje). De esta manera se pretende también que el estudiante se apropie de unas habilidades que les signifiquen un aprendizaje grato y satisfactorio.

Objetivos:

Crear y desarrollar materiales educativos que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en un contexto educativo particular.

Contenido Temático:

➤ Producción

Este tiempo se toma para la elaboración del material, será siempre necesaria la asesoría y colaboración del docente, el material a elaborar será el que el estudiante considere más adecuado para utilizarlo en la solución del problema de estudio sobre el cual trabajará.

➤ Implementación

Se mostrará el material desarrollado, ante la comunidad educativa que sirvió como población de estudio durante la elaboración del proyecto, se evaluará su eficacia y funcionalidad.

Cronograma para el desarrollo del Contenido Programático

Unidad Formativa	Nombre	Tiempo Estimado
1	Producción	7 Semanas
2	Implementación	3 Semanas

Metodología

En esta parte del Bloque Programático, los estudiantes estarán en la capacidad se dedicará de lleno a la elaboración de un material educativo, para la solución de un problema específico y real, se acordará entonces sesiones de asesoría y revisión del trabajo con el profesor y la socialización de los avances de los trabajos con todo el salón, esto último con el fin de enriquecer las propuestas de acuerdo a las observaciones positivas y negativas que se obtengan por parte del resto del estudiantado. Después de Todo lo anterior se llegará a la implementación del trabajo frente a la comunidad educativa con la que sirvió como muestra.

Sistema de Evaluación

Se evaluará a los estudiantes por medio de:

- Justificación de la utilización de las técnicas (en caso de que sea posible utilizar varias).
- Manejo correcto de las Técnicas utilizadas.
- Funcionamiento y funcionalidad de la propuesta.

Criterios para la evaluación

- Creatividad e Ingenio en la elaboración de la propuesta.
- Viabilidad y nivel de interés y complejidad del tema a tratar
- Técnicas Utilizadas
- Nivel de solución del problema de aprendizaje (que tanto colaboró la propuesta desarrollada en la solución del problema).

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Luego de realizar el trabajo de investigación y partiendo de lo que se vive dentro del programa licenciatura en inglés se concluye lo siguiente:

- La manera como los estudiantes de la licenciatura en inglés implementan la informática no es la más adecuada mirándolo desde el punto de vista de la integración de áreas, la utilización de estrategias didácticas y la interdisciplinariedad de lo que se habla actualmente.
- Como no existe conocimiento suficiente acerca de la utilización de los recursos tecnológicos, los computadores no pasan de ser simples máquinas para procesar datos y no son aprovechados como herramientas mediadoras y facilitadoras del proceso de transmisión y adquisición de conocimientos.
- El proceso de investigación produjo el diseño de una propuesta pedagógica que permitiera la integración de la informática en el programa Licenciatura en Inglés, que les brindará la oportunidad de utilizar e implementar los recursos tecnológicos como parte fundamental de la formación profesional del docente en Inglés.
- La integración del computador en el aula de clases como herramienta pedagógica y didáctica, está dando resultados positivos en nuestra región, pues se tiene pleno conocimiento de una Institución educativa en el corregimiento de Palo de Agua, municipio de Lorica, que posee un software para el área de Inglés que se ha venido implementando, con resultados maravillosos en cuanto al aprendizaje e interés de los estudiantes hacia la asignatura.
- El computador no es sólo una máquina de procesamiento de información, es una ayuda pedagógica y didáctica, que acompañado de la utilización de las nuevas tecnologías de la educación (softwares educativos, páginas web, presentaciones, videos, etc.) y la creatividad e imaginación del docente proporciona grandes ayudas que facilitan y hacen más grato y ameno el quehacer educativo.

RECOMENDACIONES

Con el fin de que la implementación de la Propuesta Pedagógica se lleve a cabo de la mejor manera, y que los resultados que se obtengan de este proceso sean positivos para los docentes, estudiantes y directivas de la Licenciatura en Inglés, y para la unidad que desarrolló la investigación y diseñó la propuesta, es preciso seguir las siguientes recomendaciones:

PROGRAMA

- Implementar la Propuesta Pedagógica, de la forma como se estipula en el documento, con el fin de mejorar la formación profesional de los Licenciados en Educación con énfasis en Inglés.
- Se necesita dotar las salas de cómputo de equipos actualizados en los que se pueda apreciar sin problemas las propuestas educativas computarizadas.
- Mejoras en la distribución de los grupos, ya que con un número grande de estudiantes es más difícil hacer de la educación un proceso personalizado.
- Brindar tanto a docentes como estudiantes la oportunidad de investigar, innovar y desarrollar espacios dedicados a su crecimiento cognitivo. En cuanto a Informática y educación se refiere.

DOCENTES

- Hacerse participe de los cambios que sufre la Tecnología Informática en sus diferentes campos de acción, primordialmente, en informática y educación.
- Concientizarse y concienciar a sus estudiantes de que el computador no reemplaza al docente, sino que es un agente mediador y facilitador de su quehacer como docentes y estudiantes.
- Documentarse bien acerca de los temas que tratará en clases pues así transmitirá de manera clara y precisa los conceptos y desarrollará mayor poder de convencimiento sobre sus estudiantes.
- No copiar ideas, sino basarse en ellas para que cree las suyas propias, y sus propios conceptos y criterios, pues la Tecnología Informática aplicada a la educación ofrece múltiples opciones y posibilidades auténticas e innovadoras.

ESTUDIANTES

- Participar activamente, de manera crítica en el proceso de su formación como docente integral, creador e innovador de nuevas propuestas educativas y pedagógicas basadas en las TIC's (Tecnologías de la Información y Comunicación).
- Proponer y desarrollar nuevas ideas en el ámbito de la Tecnología Informática como herramienta clave para el mejoramiento de la educación.
- De acuerdo a la formación que se obtenga durante la carrera, su formación en tecnología contribuirá muy posiblemente a solventar problemas de aprendizaje de otros ejes.
- Propiciar el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes de diversas áreas del saber.

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE CORDOBA
LICENCIATURA EN INFORMATICA EDUCATIVA Y MEDIOS
AUDIOVISUALES

Nombre del Proyecto:

DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGOGICA PARA LA INTEGRACION DE LA INFORMATICA AL PENSUM ACADEMICO DEL PROGRAMA LICENCIATURA EN INGLES DE LA UNIVERSIDAD DE CORDOBA, DE ACUERDO AL PERFIL PROFESIONAL DE SUS ESTUDIANTES

Responsables de la Investigación

YARLY ARIAS
ANA GORROSTOLA
MARA TORRALVO

Objetivo de la Encuesta:

Indagar con los estudiantes de la licenciatura en Inglés que cursan o cursaron la asignatura de informática, el aporte que esta les ofrece para apoyar su perfil como futuros profesionales, en el área de Inglés.

FECHA: _____ **SEMESTRE:** _____

Marca con una x si o no según el caso, justificando tu respuesta.

- 1. ¿Considera funcional los conocimientos que se le dan acerca de la informática?
SI__NO__
¿Porqué? _____

- 2. ¿Desde que momento comenzó a ver la asignatura en su Carrera?
¿Porqué? _____

- 3. ¿Que ha hecho con los conocimientos impartidos sobre esta asignatura?

- 4. ¿Considera usted que el semestre en que se ofrece la asignatura es el más adecuado?
SI__NO__
¿Por qué? _____

- 5. ¿Sabes si el contenido temático de la asignatura Informática, ha tenido ajustes, con qué frecuencia?
SI__NO__
- 6. ¿Consideras que la asignatura Informática es fundamental en tu carrera?
SI__NO__

¿Porqué?_____

- 7. ¿Te han servido los conocimientos vistos en esta asignatura en la solución de problemas referentes a tu carrera?
SI__NO__
¿Porqué?_____
- _____

- 8. ¿Dentro de las asignaturas de tu carrera, se ha convertido la informática en un problema para ti, o por el contrario te ha ayudado a solucionar problemas de otras?

- 9 ¿Estimas que la Informática es una asignatura básica en tú formación?
SI__NO__
¿Porqué?_____
- _____

UNIVERSIDAD DE CORDOBA

LICENCIATURA EN INFORMATICA EDUCATIVA Y MEDIOS
AUDIOVISUALES

Nombre del Proyecto:

DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGOGICA PARA LA INTEGRACION DE
LA INFORMATICA AL PENSUM ACADEMICO DEL PROGRAMA
LICENCIATURA EN INGLES DE LA UNIVERSIDAD DE CORDOBA, DE
ACUARDO AL PERFIL PROFESIONAL DE SUS ESTUDIANTES

Responsables de la Investigación

YARLY ARIAS
ANA GORROSTOLA
MARA TORRALVO

Objetivo de la Encuesta:

Indagar con los docentes del departamento de Informática, que expectativas
y/o necesidades encuentran en la informática como apoyo a su labor de
docentes en la Licenciatura en Inglés.

Marca con una x si o no según el caso, justificando tu respuesta.

¿Cree usted que a la Informática se le ha dado la importancia que en realidad
merece? SI__NO__.

¿Porque? _____

• ¿Siempre se ha ofrecido la asignatura en los mismos semestres?
SI__NO__.

• ¿Considera usted que el semestre en el que se ofrece esta asignatura es el
más adecuado? SI__NO__.

¿Porque? _____

• ¿Maneja el mismo contenido programático de la asignatura de informática
en todos los programas que tiene a su cargo?

- ¿La asignatura de Informática se ve en los mismos semestres en todos los programas? SI__NO__.
- ¿Tiene conocimientos sobre ajustes hechos al contenido temático de la asignatura Informática?
SI__ NO__
- ¿Aplican los estudiantes los conocimientos que obtienen en la asignatura, solucionando problemas referentes a su carrera? SI__NO__
- ¿Es muy frecuente la mortandad académica en la asignatura? SI__ NO__
- ¿Consideran los estudiantes que la asignatura informática es una costura en el pensum de su carrera?
SI__ NO__
¿Porqué? _____

- ¿Considera usted que la informática es importante en la carrera de Inglés?
SI__ NO__
¿Porqué? _____

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS
HUMANAS
DEPARTAMENTOS DE IDIOMAS
EXTRANJEROS

NOMBRE: Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Inglés

TÍTULO: Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Inglés

DURACIÓN: 10 Semestres

MODALIDAD: Diurno

REQUISITOS DE ADMISIÓN: Pruebas ICFES

AREAS AFINES POR COMPETENCIA:
Lenguaje, Filosofía, Historia.

NORMA DE CREACIÓN: Acuerdo 011 del Consejo Superior de Mayo 17 de 2000

ACREDITACIÓN PREVIA: Resolución N° 1958 del 29 de agosto de 2001. Ministerio de Educación Nacional.

CODIGO ICFES: 111344103702300111101

SEDE: Ciudad Universitaria Cra 6 # 76-1403

INICIACIÓN DE ACTIVIDADES: I Semestre de 2002

VISIÓN

La Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Inglés aportará al sistema educativo, un Licenciado estructurado y competitivo en lo académico, pedagógico e investigativo y con un sistema de valores que le permita interpretar y transformar su propia realidad en la búsqueda de un desarrollo integrado y sostenible.

MISIÓN

La misión de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Inglés, es servir de medio al sistema educativo Colombiano para dar cumplimiento a la Ley General de Educación Ley 115 de 1994 en sus Artículos 21, 22 y 23. La misión implica entonces responder a la creciente demanda de docentes de Inglés para el departamento de Córdoba y la región, con calidad en el manejo de una segunda lengua, competencias pedagógicas universitarias, axiológicas y socio-culturales.

OBJETIVOS

Formar un licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Inglés, competente en el manejo de esta segunda lengua, capaz de administrar los procesos pedagógicos, curriculares e investigativos del área y de promover el desarrollo humano.

1. Proporcionar al estudiante de Montería y la región, mediante el conocimiento de lo comunicativo, humanístico y pedagógico de la segunda lengua, la posibilidad de interpretar y valorar los procesos de su actividad profesional y de utilizar la información disponible sobre los procesos profesionales para realizar investigaciones pedagógicas orientadas a la solución de los mismos.
2. Planificar y dirigir las actividades pertinentes a la docencia de la segunda lengua para los diferentes grupos poblacionales, teniendo en cuenta las condiciones de cada uno con el fin de procurar calidad y cobertura en el proceso de enseñanza.

PERFIL PROFESIONAL

El Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Inglés es un egresado con un buen conocimiento teórico y dominio práctico de los fines y objetivos de la Educación Colombiana en lo pertinente a la adquisición de una segunda lengua y un buen dominio oral y escrito del Inglés, con un alto sentido de pertenencia por la escuela, la docencia y la sociedad con dominio del saber pedagógico como saber fundante, responsable, honesto, abierto al cambio y a la innovación.

PERFIL OCUPACIONAL

- Diseñar programas de Inglés para la Básica Primaria y Secundaria.
- Administrar la institución educativa y los programas pertinentes.
- Desarrollar el proceso docente en la enseñanza del Inglés.
- Desarrollar investigación dirigida al mejoramiento de los procesos del aprendizaje del inglés y a la producción de material didáctico.
- Impulsar el desarrollo social mediante la identificación de oportunidades provistas por convenios internacionales.

ESTRUCTURA CURRICULAR

El plan de estudio está diseñado en 3 ciclos: FUNDAMENTACIÓN, PROFUNDIZACIÓN Y PRODUCCIÓN Y DOCENCIA. Cada ciclo sigue una secuencia lineal por bloques en cada semestre, la cual indica el sistema de prerrequisitos. Este se da también a nivel de los ciclos. Por eso el estudiante debe aprobar todos los bloques de un ciclo para pasar al siguiente.

BIBLIOGRAFIA

HOYOS ZUÑIGA, Cristóbal, Universidad de Córdoba, Vicerrectoría Académica, Facultad de Educación. Montería, 1997.

PEÑA BORRERO, Margarita y BERNAL RAMOS, Luz. Informática y Currículo, Ministerio de Educación Nacional, Dirección Nacional de Capacitación y Currículo, Santa Fe de Bogotá.

BURATTO CARINA, et al, La Informática Como Recurso Pedagógico-Didáctico en la Educación. Buenos Aires, Argentina.

CASTAÑO, Carlos y PETRO, Alexandra. Diseño de una Propuesta Pedagógica en Informática Para la Licenciatura en Cultura Física de la Universidad de Córdoba. Montería, 2000.

URRUTIA y TRUJILLO. Educación y Nuevas Tecnologías. (Folletos). S.L, S.N. Pág. 31.

UNIVERSIDAD DE CORDOBA. Documento de Acreditación Previa. Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades (Inglés), Montería, 2000.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Programa Para el Desarrollo en Tecnología Siglo XXI, Una Nueva Propuesta para Una Nueva Educación. S.L.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Ley General de Educación, Santa Fe de Bogotá, 1994.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Decreto 272, Santa Fe de Bogotá, 1998.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Decreto 0808, Santa Fe de Bogotá, 2002.

DIARIO EL TIEMPO, Santa Fe de Bogota, 26 de Noviembre de 2002.

OCHOA FLOREZ, Rafael. Hacia una Pedagogía del Conocimiento. Mc Graw Hill. Santa fe de Bogotá, 1998.

GIRALDO CARDOZO, Juan Carlos. Plan de Clase Software Educativo. Universidad de Córdoba. Montería, 2000.